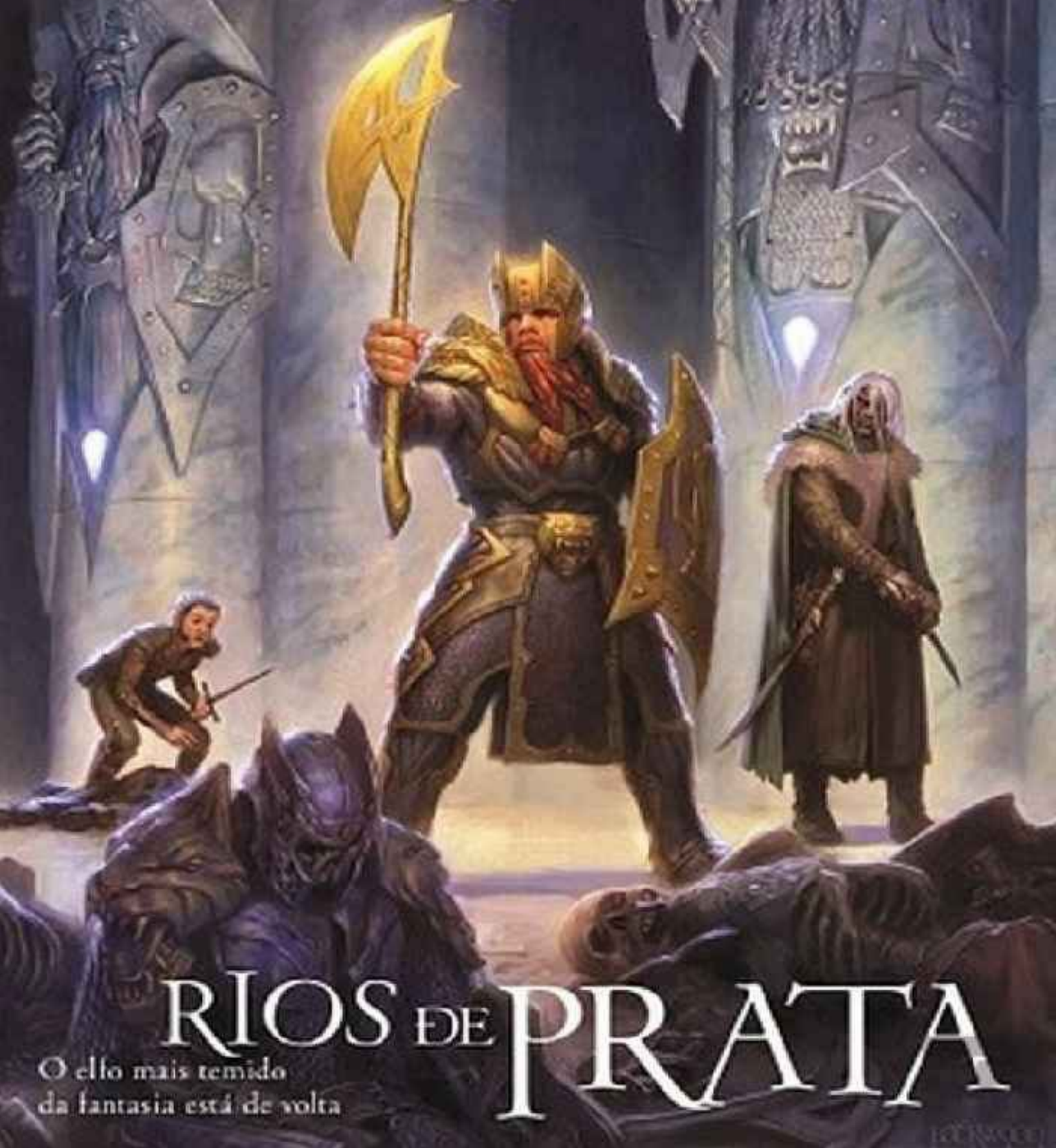


FORGOTTEN REALMS

A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS
VOLUME
II

A LENDA DE DRIZZT
A SALVATORE



RIOS DE PRATA

O elfo mais temido
da fantasia está de volta



FORGOTTEN REALMS

A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS
VOLUME
II

A LENDA DE DRIZZT
A SALVATORE

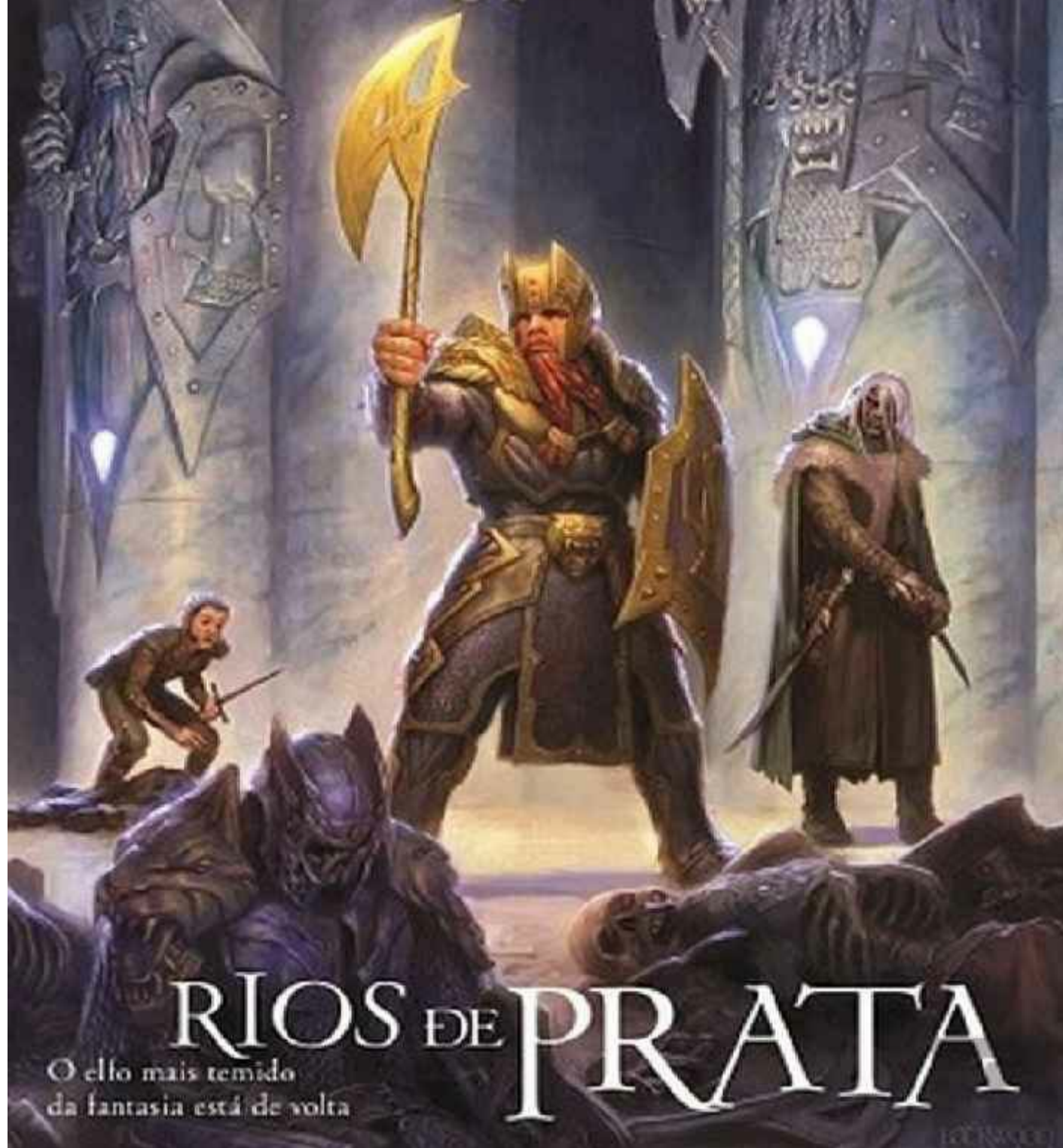


Table of Contents

[DEDICATÓRIA](#)

[ÍNDICE](#)

[PRÓLOGO](#)

[LIVRO I](#)

[1. UM PUNHAL NAS COSTAS](#)

[2. A CIDADE DAS VELAS](#)

[3. VIDA NOTURNA](#)

[4. A CONJURAÇÃO](#)

[OS ROCHEDOS](#)

[5. PÕNEIS CELESTES](#)

[6. PUNHAL E CAJADO](#)

[LIVRO II](#)

[7. PARA RISCO DAS AVES QUE VOAM BAIXO](#)

[8. NÃO EXISTE HONRA](#)

[9. OS GRILHÕES DA REPUTAÇÃO](#)

[10. LUA ARGÊNTEA](#)

[11. OS CHARCOS DOS TROLLS](#)

[12. A ÚLTIMA MARCHA](#)

[13. LÁ NO CÉU TEM MIL ESTRELAS](#)

[14. OS OLHOS DO GOLEM](#)

[LIVRO III](#)

[15. DIAS DE ANTANHO](#)

[16. O DESAFIO](#)

[17. O SEGREDO DO VALE DO GUARDIÃO](#)

[18. SOMBRAS](#)

[19. FIM DE UM SONHO](#)

[20. PRATA NAS SOMBRAS](#)

[21. O DRAGÃO De TREVAS](#)

[22. O ELMO QUEBRADO](#)

[23. O PANEGÍRICO DO SALÃO DE MITRAL](#)

[EPÍLOGO](#)

[MAPAS](#)



Os Reinos Esquecidos

Trilogia O Vale do Vento Gélido - Volume II

RIOS DE PRATA

R. A. Salvatore

Título Original: Wizards of the Coast

The Icewind Dale Trilogy - Volume Two

Streams of Silver

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Edição: Exilado de Marília

DEDICATÓRIA

Como tudo o mais que faço, Rios de Prata é dedicado

À minha esposa, Diane

E às pessoas mais importantes de nossas vidas

Bryan. Geno e Caitlin.

Escavamos tocas e grutas sacras

Goblins inimigos, às covas rasas.

Mal começamos a labuta ingrata

Nas minas cortadas por rios de prata

Reluz o metal abaixo da rocha

Na sanga de prata brilham as tochas

O sol curioso, a pedra retrata

Nas minas cortadas por rios de prata

*No Mitral puro o martelo clangora
Como se nas minas anãs de outrora*

Do trabalho o mestre nunca se farta

Nas minas cortadas por rios de prata

Aos deuses anões damos muitas graças

Vai-se ainda outro orc às covas rasas

Sei que mal começou a lida ingrata

Nas terras cortadas por rios de prata

ÍNDICE

DEDICATÓRIA

PRÓLOGO

LIVRO I

1. UM PUNHAL NAS COSTAS

2. A CIDADE DAS VELAS

3. VIDA NOTURNA

4. A CONJURAÇÃO

OS ROCHEDOS

5. PÕNEIS CELESTES

6. PUNHAL E CAJADO

LIVRO II

7. PARA RISCO DAS AVES QUE VOAM BAIXO

8. NÃO EXISTE HONRA

9. OS GRILHÕES DA REPUTAÇÃO

10. LUA ARGÊNTEA

11. OS CHARCOS DOS TROLLS

12. A ÚLTIMA MARCHA

13. LÁ NO CÉU TEM MIL ESTRELAS

14. OS OLHOS DO GOLEM

LIVRO III

15. DIAS DE ANTANHO

16. O DESAFIO

17. O SEGREDO DO VALE DO GUARDIÃO

18. SOMBRAS

19. FIM DE UM SONHO

20. PRATA NAS SOMBRAS

21. O DRAGÃO De TREVAS

22. O ELMO QUEBRADO

23. O PANEGÍRICO DO SALÃO DE MITRAL

EPÍLOGO

PRÓLOGO

Sobre um trono escuro, num lugar escuro, empoleirava-se o dragão das sombras. Não era uma serpente muito grande, mas a mais abominável de todas. Sua mera presença, trevas; as garras, espadas desgastadas por milhares de matanças; a bocarra, sempre quente com o sangue das vítimas; o hálito negro, desespero.

Um manto negro e lustroso eram suas escamas experimentadas, tão preciosas em sua negritude que brilhavam em cores distintivas, uma aparência cintilante de beleza para um monstro desarmado. Seus sequazes o denominavam Trêmulo Obscuro e prestavam-lhe todas as honras.

Reunindo sua força no decorrer dos séculos, como fazem os dragões, Trêmulo Obscuro mantinha as asas dobradas para trás e não se movia, exceto para engolir um sacrifício ou punir um subalterno insolente. Fizera sua parte para conquistar aquele lugar, desbaratando o grosso do exército anão que permanecera para confrontar os aliados da serpente.

Como o dragão comera bem naquele dia! As peles dos anões eram rijas e cheias de músculos, mas uma bocarra de dentes afiados como navalhas era perfeita para esse tipo de refeição.

E, agora, os inúmeros escravos do dragão faziam todo o trabalho, trazendo-lhe comida e atendendo-lhe todos os desejos. Chegaria o dia em que precisariam do poder do dragão novamente e Trêmulo Obscuro estaria pronto. A imensa pilha de tesouros roubados sob o dragão era o que nutria sua força e, nesse aspecto, Trêmulo Obscuro era insuperável entre os de sua espécie, pois possuía um tesouro além da imaginação do mais rico dos reis.

E uma hoste de sequazes leais, escravos voluntários do dragão das trevas.

O vento frio que dava ao Vale do Vento Gélido seu nome silvava nos ouvidos deles, o lamento incessante a eliminar a conversa casual de que os quatro amigos geralmente desfrutavam. Iam para o oeste, através da tundra estéril, e o vento, como sempre, vinha do leste, detrás deles, e acelerava o ritmo já forte do grupo.

A postura e o ímpeto determinado dos passos refletiam a ânsia de uma demanda recém iniciada, mas a face de cada aventureiro revelava um ponto de vista diferente em relação à jornada.

O anão, Bruenor Martelo de Batalha — o torso inclinado adiante, as pernas atarracadas a marchar sob o corpo e o nariz agudo a se projetar acima da grenha de

barba ruiva e oscilante —, seguia na liderança. Parecia petrificado, separado das pernas e da barba; o machado tantas vezes chanfrado era carregado com firmeza em suas mãos nodosas, sempre à frente; o escudo, ornamentado com o brasão da caneca espumante, vinha amarrado firmemente às costas da mochila abarrotada; e a cabeça, adornada com um elmo de chifres várias vezes amassado, jamais se voltava para os lados. Tampouco seus olhos se desviavam do caminho e raramente piscavam. Bruenor iniciara aquela jornada para encontrar a antiga terra natal do clã Martelo de Batalha e, embora compreendesse inteiramente que os salões argênteos de sua infância estivessem a centenas de quilômetros de distância, ele seguia em frente com passos pesados e o fervor de alguém cuja meta a muito esperada se encontra claramente à vista.

Ao lado de Bruenor, o imenso bárbaro também estava ansioso. Wulfgar acompanhava-o sem dificuldade, os grandes passos das pernas compridas igualavam com facilidade o ritmo forte do anão. Havia algo de urgente em sua figura, como um corcel fogo sob rédeas curtas. Chamas ávidas pela aventura ardiam em seus olhos claros, tão nitidamente como nos de Bruenor, mas, ao contrário do anão, o olhar de Wulfgar não se fixava na estrada retilínea diante deles. Era um rapaz que deixava o lar pela primeira vez para ver o mundo, e ele olhava continuamente ao redor, absorvendo cada imagem e sensação que a paisagem tinha a oferecer.

Viera junto para ajudar seus amigos naquela aventura, mas viera também para expandir os horizontes de seu próprio mundo. Passara a totalidade de sua juventude dentro dos segregantes limites naturais do Vale do Vento Gélido, restringindo suas experiências às antigas tradições de seus companheiros de tribo e aos povos pioneiros de Dez-Burgos.

Havia mais coisas lá fora, Wulfgar sabia, e estava determinado a aprender tanto quanto pudesse.

Drizzt Do'Urden estava menos interessado; a figura envolta num manto a caminhar rápida e desembaraçadamente ao lado de Wulfgar. O passo desenvolvido denunciava sua herança élfica, mas as sombras do capuz baixo sugeriam algo mais. Drizzt era um drow, um elfo negro, habitante do mundo subterrâneo desprovido de luz. Passara vários anos na superfície, negando sua herança, mas descobrira que não conseguia escapar à aversão pelo sol inerente ao seu povo.

E, assim, ele se recolhia à sombra de seu capuz, o passo indiferente, até mesmo resignado, pois aquela viagem era meramente uma continuação de sua existência, mais uma aventura numa série perpétua de aventuras. Renunciando ao seu povo da

cidade escura de Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden tinha voluntariamente adotado uma vida nômade. Ele sabia que jamais seria verdadeiramente aceito na superfície; seu povo era considerado demasiado vil (e com razão) para que até mesmo as comunidades mais tolerantes o acolhessem. A estrada era seu lar agora; estava sempre viajando para se esquivar à angústia inevitável de ser forçado a sair de um lugar que poderia chegar a amar.

Dez-Burgos havia sido um refúgio temporário. O povoado dos ermos mais remotos abrigava uma grande proporção de ladinos e párias e, embora Drizzt não fosse visivelmente bem-vindo, sua reputação como guardião das fronteiras das vilas, adquirida a duras penas, havia lhe angariado certo grau de respeito e tolerância por parte de muitos dos colonos. Bruenor, porém, tinha-o como um amigo de verdade e Drizzt havia voluntariamente seguido o anão naquela viagem, apesar de temer que o tratamento que receberia assim que deixasse a área de influência de sua reputação não seria nada civilizado.

De vez em quando, Drizzt deixava-se ficar para trás uns dez ou doze metros para ver como se saía o quarto membro do grupo. Bufando, Régis, o halfling, era o último membro da trupe (e não por sua escolha), o ventre demasiado abundante para a estrada e as pernas curtas demais para acompanhar os passos contínuos do anão. Pagando, agora, pelos meses de luxo de que desfrutara no palacete em Brin Shander, Régis amaldiçoava a reviravolta da sorte que o forçara a pegar a estrada. Seu maior amor era o conforto, e ele se esforçava para aperfeiçoar as artes do comer e do dormir com a mesma diligência com que um rapaz de sonhos heróicos brandia a primeira espada. Seus amigos ficaram verdadeiramente surpresos quando ele se juntou ao grupo, mas também felizes por tê-lo como companhia, e até mesmo Bruenor, tão desesperado para rever sua antiga terra natal, teve o cuidado de não ditar o ritmo muito além da capacidade de Régis em acompanhá-lo.

Sem dúvida, Régis se forçava até os limites de sua resistência, e sem as costumeiras reclamações. Ao contrário de seus companheiros, porém, cujos olhos se dirigiam para a estrada adiante, ele continuava a olhar de relance por sobre o ombro, em direção a Dez-Burgos e ao lar que tão misteriosamente abandonara para tomar parte na jornada.

Era com certa preocupação que Drizzt notava aquilo.

Régis estava fugindo de alguma coisa.

Os companheiros continuaram seguindo para oeste durante vários dias. Ao sul, os picos nevados das montanhas pontiagudas, a Espinha do Mundo, corriam paralelamente a seu trajeto. Aquela cordilheira marcava o limite sul do Vale do Vento Gélido, e os companheiros se mantinham alertas, esperando pelo fim da mesma. Quando os picos mais ocidentais desaparecessem e dessem lugar ao terreno plano, eles se dirigiriam para o sul, descendo o desfiladeiro entre as montanhas e o mar, deixariam totalmente o vale e percorreriam os últimos cento e cinquenta quilômetros até a cidade costeira de Luskan.

De volta à trilha a cada manhã, antes que o sol nascesse às suas costas, eles prosseguiram até encontrar as últimas linhas róseas do crepúsculo, quando então paravam para acampar na última oportunidade antes de o vento frio se revestir de seu glacial ar noturno.

Então, estavam de volta à estrada mais uma vez, antes da aurora, cada um deles a correr confinado na solidão de suas próprias perspectivas e de seus próprios temores.

Uma jornada silenciosa, a não ser pelo murmúrio incessante do vento leste.

LIVRO I

BUSCAS

Rezo para que nunca se acabem os dragões do mundo. Digo isso com toda a sinceridade, embora tenha tomado parte na morte de uma das grandes serpentes. Pois o dragão é o inimigo quintessencial, o maior dos adversários, o epítome inconquistável da devastação. O dragão, acima de todas as outras criaturas — mesmo dos demônios e diabos —, evoca imagens de esplendor sombrio, da grande fera enrodilhada e adormecida sobre o maior dos tesouros. São o teste supremo do herói e o medo supremo da criança. São mais velhos que os elfos e mais afeitos à terra que os anões. Os grandes dragões representam a besta sobrenatural, o elemento fundamental da besta, aquela parte mais sombria de nossa imaginação.

Os magos não lhes conhecem as origens, apesar de acreditarem que um grande mago, um deus dos magos, deve ter desempenhado algum papel na criação dessas

feras. Os elfos, com suas longas fábulas que explicam a criação de cada aspecto do mundo, têm muitas histórias antigas sobre as origens dos dragões, mas admitem, reservadamente, que não fazem realmente a menor idéia de como os dragões vieram a existir.

Minha própria crença é, de longe, a mais simples e, contudo, a mais complicada. Acredito que os dragões apareceram no mundo imediatamente após a criação da primeira raça pensante. Não dou crédito a nenhum deus ou mago por essa criação, e sim a mais básica imaginação — urdida a partir de medos invisíveis — desses primeiros mortais racionais.

Criamos os dragões como criamos os deuses, porque precisamos deles; porque, em algum lugar no fundo de nossos corações, reconhecemos que um mundo sem dragões é um mundo no qual não vale a pena viver.

Há tantas pessoas na terra que querem uma resposta, uma resposta definitiva; para tudo na vida e mesmo para tudo o que possa haver depois da vida. Estudam e testam, e porque esses poucos encontram as respostas para algumas perguntas simples, supõem que deve haver respostas para todas as perguntas. Como era o mundo antes de existirem as pessoas? Será que nada existia a não ser trevas antes do sol e das estrelas? Será que existia alguma coisa? O que éramos nós, cada um de nós, antes de nascermos? E o que — o mais importante de tudo — seremos após morrermos?

Por compaixão, espero que esses questionadores nunca encontrem o que procuram.

Um autoproclamado profeta se apresentou em Dez-Burgos negando a possibilidade de uma pós-vida, alegando que as pessoas que morreram e foram ressuscitadas pelos clérigos na verdade jamais haviam morrido e que suas alegações sobre experiências além-túmulo eram um truque elaborado de seus próprios corações, um artil para facilitar o caminho em direção ao nada. Pois isso é tudo o que havia, dizia ele, um vazio, um nada.

Jamais em minha vida ouvi falar de alguém que implorasse tão desesperadamente para que provassem que ele estava errado.

Pois o que nos restará se não sobrar nenhum mistério? Que esperança poderemos encontrar se soubermos todas as respostas?

O que é isso dentro de nós, então, que quer negar tão desesperadamente a magia e desvendar o mistério? Medo, eu presumo, baseado nas muitas incertezas da vida e na incerteza maior ainda da morte. Ponha esses medos de lado, digo eu, e viva livre deles, pois, se dermos apenas um passo para trás e observarmos a verdade do mundo, descobriremos que, de fato, há magia ao nosso redor, inexplicável por meio de números e fórmulas. O que é, se não mágica, a paixão evocada pelo discurso arrebatador do comandante antes da batalha desesperada? O que é, se não mágica, a paz que uma criança encontra nos braços da mãe? O que é o amor, se não mágica?

Não, eu não gostaria de viver num mundo sem dragões, assim como não gostaria de viver num mundo sem magia, pois esse é um mundo sem mistério e um mundo sem fé.

E esse, temo eu, seria o truque mais cruel de todos para qualquer ser consciente e racional.

1. UM PUNHAL NAS COSTAS

Ele trazia o manto fechado e bem junto ao corpo, apesar da pouca luz que entrava pelas janelas acortinadas, pois essa era sua existência, dissimulada e solitária. A trilha do assassino.

Enquanto outras pessoas se ocupavam das próprias vidas, deleitando-se nos prazeres da luz do sol e na bem-vinda visibilidade de seus vizinhos, Artemis Entreri ficava nas sombras, as órbitas dilatadas de seus olhos focalizadas na senda estreita que devia tomar para completar sua mais recente missão.

Ele era de fato um profissional, talvez o melhor em todo o território dos reinos em seu ofício atroz, e quando farejava o rastro da presa, a vítima jamais escapava. Portanto, o assassino não se incomodou com a casa vazia que encontrou em Brin Shander, a cidade principal dos dez povoados nos ermos do Vale do Vento Gélido.

Entreri suspeitara que o halfling havia fugido de Dez-Burgos. Mas não importava; se aquele fosse realmente o mesmo halfling que ele vinha seguindo desde Calimporto, mais de mil e quinhentos quilômetros ao sul, o progresso que fizera superava suas expectativas. Seu alvo não tinha mais do que duas semanas de vantagem e o rastro estaria bem fresco.

Entreri percorreu a casa calma e silenciosamente, procurando pistas sobre a vida que o halfling ali levara e que lhe dariam a vantagem quando do confronto inevitável. A desordem o saudou em cada sala: o halfling partira às pressas, provavelmente ciente de que o assassino estava fechando o cerco.

Entreri considerou aquilo um bom sinal, aumentando ainda mais suas suspeitas de que esse halfling, Régis, era o mesmo Régis que servira ao Paxá Pûk, anos atrás, na distante cidade do sul.

O assassino sorriu maldosamente ao pensar que o halfling sabia que estava sendo acossado, o que aumentava o desafio da caçada, pois Entreri media sua perícia de caçador contra a habilidade de se esconder da futura vítima. Mas Entreri sabia que o resultado final era previsível, pois as pessoas assustadas invariavelmente cometiam um erro fatal.

O assassino encontrou o que procurava numa gaveta de escrivaninha no quarto principal. Fugindo às pressas, Régis negligenciara as precauções para ocultar sua verdadeira identidade. Entreri segurou o pequeno anel diante de seus olhos brilhantes, estudando a inscrição que claramente identificava Régis como um membro da guilda de ladrões do Paxá Pûk em Calimporto. Entreri cerrou o punho em volta do sinete e um sorriso maldoso se espalhou por seu rosto.

— Encontrei você, ladrãozinho — ele riu para o vazio da sala. — Seu destino está selado. Não há para onde fugir!

A mudança abrupta em sua expressão revelou seu estado de prontidão assim que o som de uma chave na porta da frente do palacete ecoou pelo corredor da grande escadaria. Deixou cair o anel em sua escarcela e esgueirou-se, silencioso como a morte, até as sombras dos pilares superiores do pesado corrimão da escada.

As grandes portas duplas se abriram e entraram um homem e uma moça, vindos do pórtico, à frente de dois anões. Entreri conhecia o homem: Cássio, o representante de Brin Shander. Ali fora sua casa outrora, mas ele havia renunciado a ela vários

meses antes em favor de Régis, depois das ações heróicas do halfling na batalha da vila contra o mago maligno, Akar Kessell, e seus seguidores goblins.

Entreri também vira a outra humana antes, embora ainda não tivesse descoberto a ligação entre ela e Régis. Mulheres bonitas eram uma raridade naquela colônia remota, e a moça era, de fato, a exceção. Brilhantes cachos castanho-avermelhados dançavam alegremente em torno de seus ombros; a luz intensa dos olhos azulescuros era capaz de aprisionar irremediavelmente qualquer homem em suas profundezas.

O nome dela, o assassino descobrira, era Cattiebrie. Ela vivia com os anões no vale ao norte da cidade, mais especificamente com o líder do clã, Bruenor, que a adotara como sua própria filha uns doze anos antes, quando um ataque-surpresa dos goblins a deixara órfã.

Aquele encontro poderia se mostrar valioso, refletiu Entreri. Junto aos postes do corrimão, prestou atenção para ouvir a discussão lá embaixo.

— Só faz uma semana que ele foi embora! — argumentava Cattiebrie.

— Uma semana sem notícias — devolveu Cássio, obviamente contrariado. — E minha linda casa vazia e desprotegida. Ora, a porta da frente estava destrancada quando passei por aqui alguns dias atrás!

— 'Cê deu a casa pro Régis — Cattiebrie lembrou o homem.

— Emprestei! — vociferou Cássio, embora, na verdade, a casa tivesse sido de fato um presente. O representante logo se arrependera de entregar a Régis a chave daquele palácio, a habitação mais grandiosa ao norte de Mirabar. Em retrospectiva, Cássio compreendeu que fora arrebatado pelo ardor da espantosa vitória sobre os goblins e desconfiava que Régis havia intensificado um pouco mais as emoções, usando os supostos poderes hipnóticos do pingente de rubi. Como outros que haviam sido tapeados pelo persuasivo halfling, Cássio chegara a um panorama muito diferente dos acontecimentos, um panorama que pintava Régis desfavoravelmente.

— Não importa que nome 'cê dê a isso — cedeu Cattiebrie —, 'cê não devia se afobar tanto prá concluir que Régis abandonou a casa.

O rosto do representante ficou vermelho de fúria.

— Tudo fora ainda hoje! — exigiu ele. — Você tem a minha lista. Quero todos

os pertences do halfling fora de minha casa! Tudo o que restar quando eu voltar amanhã há de se tornar meu por direito adquirido! E vou avisando: haverá pesadas compensações se qualquer parte da minha propriedade estiver faltando ou tiver sido danificada! — Ele girou sobre os calcanhares e saiu tempestuosamente portas afora.

— 'Tá bem irritado esse aí! — riu Arnês Mallot, um dos anões. — Nunca vi ninguém como Régis prá perder a lealdade dos amigos e ganhar o ódio dos velhos companheiros.

Cattiebrie assentiu, concordando com a observação de Arnês. Ela sabia que Régis brincava com encantos mágicos e imaginou que os relacionamentos paradoxais do halfling com os que o cercavam fossem um infeliz efeito colateral de sua própria leviandade.

— Cê acha que ele foi com Drizzt e Bruenor? — perguntou Arnês. Lá em cima, Entreri mudou de posição, ansioso.

— Sem dúvida — respondeu Cattiebrie. — Pediram o inverno inteiro prá ele se juntar à busca pelo Salão de Mitral e, com certeza, o fato de Wulfgar estar indo junto só fez aumentar a pressão.

— Então, o nanico 'tá a meio caminho de Luskan, se não mais longe — raciocinou Arnês. — E Cássio tem razão em querer a casa de volta.

— Então, vamos começar a empacotar — disse Cattiebrie. — Cássio já tem coisas demais sem precisar juntar também os bens de Régis ao seu tesouro.

Entreri se recostou ao corrimão. O nome do Salão de Mitral lhe era desconhecido, mas ele conhecia bem o caminho para Luskan. Sorriu novamente, imaginando se conseguiria alcançá-los antes que eles chegassem à cidade portuária.

Primeiro, porém, sabia que ainda poderia haver alguma informação valiosa a ser obtida ali. Cattiebrie e os anões se puseram a reunir os pertences do halfling e, à medida que passavam de uma sala a outra, a sombra negra de Artemis Entreri, silenciosa como a morte, pairava sobre eles. Jamais suspeitaram de sua presença, jamais teriam adivinhado que a ondulação suave nas cortinas era mais do que uma corrente de ar entrando pelas frestas da janela, ou que a sombra atrás da cadeira era desproporcionalmente longa.

Ele conseguiu ficar perto o bastante para ouvir quase toda a conversa, e Cattiebrie e os anões falaram de pouca coisa além dos quatro aventureiros e da viagem até o Salão de Mitral. Mas os esforços de Entreri de pouco lhe valeram. Já sabia dos afamados companheiros do halfling; todos em Dez-Burgos falavam deles com frequência: de Drizzt Do'Urden, o elfo drow renegado, que abandonara sua gente de pele escura nas entranhas dos Reinos e vagava pelas fronteiras de DezBurgos como um guardião solitário contra as intromissões dos ermos do Vale do Vento Gélido; de Bruenor Martelo de Batalha, o líder valente do clã de anões que vivia no vale perto do Sepulcro de Kelvin; e, principalmente, de Wulfgar, o poderoso bárbaro capturado e criado por Bruenor até a idade adulta, que havia retornado com as tribos selvagens do vale para defender Dez-Burgos contra o exército de goblins e depois dera início a uma trégua entre todos os povos do Vale do Vento Gélido. Uma barganha que salvara — e prometera enriquecer — as vidas de todos os envolvidos.

— Parece que você se cercou de aliados formidáveis, halfling — refletiu Entreri, recostando-se ao espaldar de uma grande cadeira enquanto Cattiebrie e os anões passavam a uma sala contígua. — Serão de pouca ajuda. Você é meu!

Cattiebrie e os anões trabalharam durante quase uma hora, enchendo dois sacos grandes, principalmente com roupas. Cattiebrie estava estarrecida com a quantidade de bens que Régis havia reunido desde seu suposto ato de heroísmo contra Kessell e os goblins — presentes, em sua maioria, de cidadãos agradecidos. Bem ciente do amor do halfling pelo conforto, ela não conseguia entender o que dera nele para fugir pela estrada atrás dos demais. Mas o que realmente a espantava era o fato de Régis não ter contratado carregadores para levar consigo ao menos alguns de seus pertences. E quanto mais tesouros ela descobria ao percorrer o palácio, mais a incomodava todo aquele cenário de pressa e ímpeto. Não era nada típico de Régis. Tinha de haver algum outro fator, algum elemento perdido, que ela ainda não havia considerado.

— Bem, a gente já tem mais do que pode carregar, e é a maior parte das coisas de qualquer maneira! — declarou Arnês, levando um dos sacos ao ombro robusto. — Quer saber, deixa o resto pro Cássio separar!

— Não vou dar a Cássio o prazer de reivindicar nenhuma dessas coisas — retorquiu Cattiebrie. — Pode ser que a gente ainda encontre outros objetos de valor por aí. Vocês dois, levem os sacos de volta pros nossos quartos na estalagem. Vou terminar o trabalho por aqui.

— Ah, 'cê 'tá sendo boazinha com esse Cássio — resmungou Arnês. — Bruenor acertou quando disse que ele era um homem que gosta demais de contar o que é seu!

— Seja justo, Arnês Mallot — retorquiu Cattiebrie, apesar de o sorriso de concordância desmentir a aspereza de seu tom de voz. — Cássio serviu bem às vilas na guerra e tem sido um bom líder para o povo de Brin Shander. 'Cê sabe tão bem quanto eu que Régis tem o dom de deixar os gatos com os pêlos eriçados!

Arnês deu uma risadinha, concordando.

— Apesar de todos os jeitinhos que o nanico tem prá conseguir o que quer, ele deixou uma ou duas fileiras de vítimas irritadas! — Ele bateu no ombro do outro anão, e os dois se dirigiram à porta principal.

— Não se atrase, menina — gritou Arnês para Cattiebrie. — Vamos voltar pras minas. Amanhã, no máximo!

— 'Cê reclama demais, Arnês Mallot — disse Cattiebrie, rindo.

Entreri considerou a última troca de palavras e mais uma vez um sorriso se espalhou pelo seu rosto. Ele conhecia bem o rastro dos encantos mágicos. As "vítimas irritadas" que Arnês mencionara descreviam exatamente as pessoas que o Paxá Pûk havia tapeado em Calimporto. Pessoas encantadas pelo pingente de rubi.

As portas duplas se fecharam com um estrondo. Cattiebrie ficou sozinha no palacete — ou assim ela pensou.

Ela ainda refletia sobre o atípico desaparecimento de Régis. Suas suspeitas persistentes de que algo estava errado, de que faltava uma peça do quebra-cabeça, começaram a alimentar dentro dela a sensação de que algo também estava errado ali na casa.

Repentinamente, Cattiebrie passou a notar cada ruído e cada sombra ao seu redor. O "tic-tac" de um relógio de pêndulo. O frufu das cortinas. O ruído de um camundongo correndo por dentro das paredes de madeira.

Seus olhos dardejaram de volta às cortinas, ainda tremendo ligeiramente devido ao último movimento. Poderia ter sido uma corrente de ar através de uma fresta na janela, mas a mulher alerta desconfiava de outra coisa. Agachando-se, num reflexo, e

tentando alcançar o punhal em seu quadril, ela se lançou em direção à porta aberta ao lado das cortinas.

Entreri movera-se rapidamente. Desconfiando que ainda havia mais a aprender com Cattiebrie, e nada disposto a deixar passar a oportunidade oferecida pela saída dos anões, ele havia se esgueirado até a posição mais favorável para um ataque e agora esperava pacientemente no topo do estreito poleiro oferecido pela porta aberta, equilibrado ali com a mesma facilidade com que um gato caminha sobre o peitoril da janela. Atentou para a aproximação da moça, o punhal a girar casualmente em sua mão.

Cattiebrie sentiu o perigo assim que alcançou a porta e viu a forma escura caindo ao seu lado. Mas, por mais rápidas que fossem suas reações, seu próprio punhal não deixara nem a metade da bainha antes que os dedos delgados de uma mão fria tivessem se fechado sobre sua boca, reprimindo um grito, e a lâmina afiada de um punhal ajazado houvesse marcado uma linha fina em sua garganta.

Estava atordoada e estarrecida. Nunca vira um homem se mover tão rápido, e a precisão mortífera do ataque de Entreri a amedrontou. Uma súbita tensão nos músculos dele mostrou que, se ela persistisse em sacar a arma, estaria morta muito antes de poder usá-la. Largando o cabo do punhal, ela não fez nenhum outro gesto de resistência.

A força do assassino também a surpreendeu quando ele a ergueu facilmente até uma cadeira. Era um homem pequeno, esguio como um elfo, mal e mal da mesma altura que ela, mas cada músculo de sua compleição compacta se achava na melhor forma para o combate. Sua própria presença exsudava uma aura de força e uma confiança inabalável. Isso também amedrontava Cattiebrie porque não se tratava da arrogância estouvada de um jovem exuberante, mas do ar sereno de superioridade de alguém que presenciara mil batalhas e nunca fora derrotado.

Os olhos de Cattiebrie jamais se desviaram do rosto de Entreri enquanto ele rapidamente a amarrava à cadeira. Os traços angulosos, os malarres notáveis e o queixo pronunciado eram apenas acentuados pelo corte reto de seu cabelo negro e lustroso. A sombra de barba a lhe escurecer o rosto dava a impressão que, não importando quantas vezes ele se barbeasse, jamais desapareceria. Longe de ser desmazelado, porém, tudo a respeito daquele homem denotava controle. Cattiebrie poderia até mesmo tê-lo considerado bonito, não fossem os olhos.

O cinza daqueles olhos não tinha brilho. Sem vida, destituídos de qualquer sinal

de compaixão ou humanidade, caracterizavam aquele homem como um instrumento de morte e nada mais.

— O que 'cê quer de mim? — perguntou Cattiebrie, assim que reuniu a coragem para tanto.

Entreri respondeu com um tapa pungente no rosto.

— O pingente de rubi! — exigiu ele, de repente. — O halfling ainda tem o pingente de rubi?

Cattiebrie lutou para reprimir as lágrimas que lhe marejavam os olhos. Estava desorientada e surpresa e não conseguiu responder imediatamente à pergunta do homem.

O punhal ajaezado cintilou diante de seus olhos e lentamente traçou a circunferência de seu rosto.

— Não tenho muito tempo — declarou Entreri categoricamente — Você vai me dizer o que preciso saber. Quanto mais demorar a responder, mais dor sentirá.

Suas palavras foram calmas e pronunciadas com honestidade.

Cattiebrie, transformada numa mulher forte sob a tutela de Bruenor, flagrou-se amedrontada. Ela enfrentara e derrotara goblins antes, até mesmo um horrível troll certa vez, mas esse assassino imperturbável a aterrorizava. Ela tentou responder, mas o tremor do queixo não deixava as palavras se formarem.

O punhal cintilou novamente.

— No pescoço de Régis! — foi o grito agudo de Cattiebrie, uma lágrima a traçar uma linha solitária pelas suas faces.

Entreri assentiu e sorriu de leve.

— Ele está com o elfo negro, o anão e o bárbaro. — disse, corriqueiramente. — E estão na estrada para Luskan. E de lá para um lugar chamado Salão de Mitral. Fale-me sobre o Salão de Mitral, minha cara menina. — Ele raspou a lâmina em sua própria face e o fio aguçado removeu um pequeno trecho de barba. — Onde fica?

Cattiebrie se deu conta que sua incapacidade de responder provavelmente seria seu fim.

— E... eu não sei — ela balbuciou audaciosamente, readquirindo certo grau da disciplina que Bruenor lhe ensinara, apesar de seus olhos jamais abandonarem o brilho da lâmina letal.

— Pena — respondeu Entreri. — Um rostinho tão bonito...

— Por favor — disse Cattiebrie com toda a calma possível diante do punhal que se movia em sua direção. — Ninguém sabe! Nem mesmo Bruenor! Encontrar o lugar é a missão dele.

A lâmina se deteve subitamente e Entreri virou a cabeça para o lado, os olhos apertados e todos os músculos tensos, em estado de alerta.

Cattiebrie não ouvira o giro da maçaneta da porta, mas a voz grave de Arnês Mallot ecoando pelo corredor explicou as ações do assassino:

— Hã, cadê você, menina?

Cattiebrie tentou berrar "Fujam!" — e que se danasse a própria vida —, mas o golpe rápido de Entreri com as costas da mão a atordoou e expeliu a palavra como um grunhido indecifrável.

A cabeça a pender de um lado a outro, ela apenas conseguiu focalizar a visão quando Arnês e Grollo, os machados nas mãos, irromperam sala adentro. Entreri estava preparado para recebê-los, o punhal ajaezado numa das mãos e um sabre na outra.

Por um instante, Cattiebrie se encheu de entusiasmo. Os anões de Dez-Burgos eram um batalhão ferrenho de guerreiros empedernidos e, entre os membros do clã, a perícia de Arnês só perdia para a de Bruenor.

Então, ela se lembrou de quem eles enfrentariam e, apesar da aparente vantagem dos anões, suas esperanças foram varridas por uma onda de conclusões irrefutáveis. Ela testemunhara a indistinção dos movimentos do assassino, a precisão extraordinária de suas cutiladas.

A revulsão a brotar em sua garganta, ela sequer foi capaz de emitir um aviso

ofegante para que os anões fugissem.

Mesmo se conhecessem a profundidade do horror no homem diante deles, Arnês e Grollo não teriam se esquivado da luta. A fúria cega o guerreiro anão para qualquer consideração por sua segurança pessoal e, quando aqueles dois viram sua amada Cattiebrie amarrada à cadeira, a investida contra Entreri veio por instinto.

Estimulados por uma fúria desenfreada, seus primeiros ataques vociferaram com toda a força. Por outro lado, Entreri começou vagarosamente, encontrando seu ritmo e permitindo que a pura fluidez de seus movimentos alimentasse o próprio impulso. Às vezes, ele mal parecia capaz de aparar ou evitar as pancadas ferozes. Algumas erravam o alvo por pouco, e esses quase acertos incitavam Arnês e Grollo ainda mais.

Mas, mesmo com seus amigos se impondo no ataque, Cattiebrie compreendeu que estavam em dificuldades. As mãos de Entreri pareciam conversar uma com a outra, tão perfeito era o complemento dos movimentos de ambas à medida que posicionavam o punhal ajaezado e o sabre. Os movimentos sincrônicos de seus pés mantinham-no totalmente equilibrado ao longo da escaramuça. Era uma dança de esquivas, paradas e contragolpes.

Era uma dança de morte.

Cattiebrie vira aquilo antes, os métodos que denunciavam o melhor espadachim de todo o Vale do Vento Gélido. A comparação com Drizzt Do'Urden era inevitável; a graça e os movimentos de ambos eram tão semelhantes e cada parte de seus corpos funcionava em perfeita harmonia.

Mas eles continuavam consideravelmente diferentes, uma polaridade de princípios morais que alterava sutilmente a aura da dança.

O ranger drow em batalha era um instrumento de beleza a se contemplar, um atleta perfeito que se dedicava com fervor incomparável ao caminho da integridade de que escolhera trilhar. Mas Entreri era meramente aterrorizante, um assassino desapaixonado que se livrava insensivelmente dos obstáculos em seu caminho.

O ímpeto inicial do ataque dos anões agora começava a diminuir e tanto Arnês quanto Grollo traziam estupefação no olhar por ainda não estar o chão rubro com o sangue do oponente. Mas, enquanto seus ataques perdiam velocidade, o impulso de

Entreri continuava a crescer. Suas armas eram uma mancha indistinta e cada estocada era seguida por duas outras que faziam os anões balançar.

Desembaraçados eram seus movimentos. Infundável era sua energia.

Arnês e Grollo mantinham uma postura exclusivamente defensiva, mas, mesmo com todos os seus esforços dedicados ao bloqueio, todos na sala sabiam que era apenas uma questão de tempo antes que a lâmina assassina lhes atravessasse a guarda.

Cattiebrie não viu o golpe fatal, mas enxergou vividamente a linha brilhante de sangue que apareceu de um lado a outro da garganta de Grollo. O anão continuou lutando por alguns instantes, alheio à causa de sua incapacidade de recuperar o fôlego. Então, surpreso, Grollo caiu de joelhos, levou às mãos à garganta e, gorgolejando, penetrou as trevas da morte.

A fúria incitou Arnês a esquecer a exaustão. Seu machado distribuía talhos e cutiladas desvairadamente, clamando por vingança.

Entreri brincou com ele, chegando a prosseguir com a charada a ponto de golpeá-lo na têmpora com a parte chata do sabre.

Ultrapassado, ofendido e completamente ciente de que fora superado, Arnês lançou-se numa última e suicida arremetida, esperando levar o assassino com ele.

Entreri desviou-se da desesperada investida com um passo para o lado e uma gargalhada divertida e pôs fim à luta, enterrou o punhal ajazeado no peito de Arnês e completou com um golpe poderoso do sabre quando o anão passou cambaleando por ele.

Horrorizada demais para chorar, horrorizada demais para gritar, Cattiebrie observou incapaz de reagir Entreri retirar o punhal do peito de Arnês. Certa de sua morte iminente, ela fechou os olhos quando o punhal veio em sua direção, sentiu o metal, aquecido pelo sangue do anão, rente à sua garganta.

E, em seguida, o raspar provocador do fio da arma contra sua pele macia e vulnerável quando Entreri lentamente girou a lâmina na mão.

Torturante. A promessa, a dança da morte.

Então, acabou. Cattiebrie abriu os olhos exatamente quando a pequena arma voltou à sua bainha no quadril do assassino. Ele se afastara um passo.

— Veja bem — ofereceu ele, como explicação por sua misericórdia —, eu mato apenas os que se opõem a mim. Talvez, então, três de seus amigos na estrada para Luskan escapem ao fio da espada. Quero apenas o halfling.

Cattiebrie recusou-se a se render ao terror que ele evocava. Manteve a voz firme e prometeu, com frieza:

— Você os subestima. Lutarão contra você. Com serena confiança, Entreri respondeu:

— Então, eles também vão morrer.

Cattiebrie não poderia vencer uma disputa de fibra com o assassino impassível. Sua única resposta para ele era a rebeldia. Cuspiu nele, sem temer as conseqüências.

Ele retorquiu com um simples e pungente tapa com as costas da mão. Os olhos dela se anuviaram com a dor e as lágrimas que brotavam, e Cattiebrie mergulhou nas trevas. Mas, ao cair inconsciente, ainda escutou durante alguns segundos a risada fria e cruel, que foi desaparecendo enquanto o assassino deixava a casa.

Torturante. A promessa da morte.

2. A CIDADE DAS VELAS

— B em, lá está ela, rapaz, a Cidade das Velas — disse Bruenor a Wulfgar enquanto os dois olhavam para Luskan, lá embaixo, de um pequeno outeiro alguns quilômetros ao norte da cidade.

Wulfgar apreciou a vista com um suspiro profundo de admiração. Luskan abrigava mais de quinze mil almas, era pequena se comparada às imensas cidades do sul e à sua vizinha mais próxima, Águas Profundas, algumas centenas de quilômetros descendo a costa. Mas, para o jovem bárbaro, que passara todos os seus dezoito anos entre as tribos nômades e as pequenas aldeias de Dez-Burgos, o porto marítimo fortificado parecia realmente grande. Uma muralha encerrava Luskan, com torres de vigia estrategicamente espaçadas a intervalos variados. Mesmo à distância, Wulfgar distinguia as formas escuras de muitos soldados a percorrer os parapeitos, as pontas das lanças a brilhar sob a luz do novo dia.

— Não é um convite promissor — notou Wulfgar.

— Luskan não acolhe prontamente os visitantes — disse Drizzt, que aparecera atrás de seus dois amigos. — Podem abrir os portões para mercadores, mas geralmente negam passagem aos viajantes comuns.

— Nosso primeiro contato está lá — grunhiu Bruenor. — E tenho a intenção de entrar!

Drizzt assentiu e não insistiu mais na discussão. Ele evitara Luskan em sua viagem original até Dez-Burgos. Os habitantes da cidade, em sua maioria humanos, consideravam rostos diferentes com desdém. Costumavam negar passagem até mesmo aos elfos da superfície e aos anões. Drizzt desconfiava que os guardas fariam mais a um elfo drow do que simplesmente colocá-lo para fora.

— Acenda a fogueira do desjejum — continuou Bruenor, o tom zangado a refletir sua determinação de que nada o desviaria de seu curso. — A gente vai levantar acampamento cedo e chegar aos portões antes do meio-dia. Cadê o maldito do Ronca-bucho?

Drizzt olhou por sobre o ombro, na direção do acampamento.

— Dormindo — respondeu, embora a pergunta de Bruenor fosse total mente retórica. Desde que os companheiros haviam partido de Dez-Burgos Régis era o primeiro a dormir e o último a acordar (e nunca sem auxílio).

— Bom, dá um chute nele! — ordenou Bruenor. Ele se virou na direção do acampamento, mas Drizzt o segurou pelo ombro.

— Deixe o halfling dormir — sugeriu o drow. — Talvez seja melhor chegarmos

ao portão de Luskan na luz menos reveladora do crepúsculo.

O pedido de Drizzt deixou Bruenor confuso apenas por um instante até observar mais de perto o rosto taciturno do drow e reconhecer a trepidação naqueles olhos. Os dois haviam se tornado amigos tão íntimos naqueles anos que Bruenor normalmente esquecia que Drizzt era um pária. Quanto mais se afastassem de DezBurgos, onde Drizzt era conhecido, mais ele seria julgado pela cor de sua pele e pela reputação de seu povo.

— 'Tá, deixa ele dormir — cedeu Bruenor. — Pode ser que um pouco de sono não me fizesse mal também!

Levantaram acampamento ao final da manhã e estabeleceram um ritmo sossegado, apenas para descobrir, mais tarde, que haviam estimado mal a distância até a cidade. Passava bastante do ocaso e já se iam as primeiras horas de escuridão quando eles finalmente chegaram ao portão norte da cidade.

A estrutura era tão pouco acolhedora quanto a reputação de Luskan: uma única porta ferrada, instalada na muralha de pedra entre duas torres baixas e aprumadas, encontrava-se hermeticamente cerrada diante deles. Umas doze cabeças cobertas por peles se projetaram do parapeito acima do portão, e os companheiros sentiram outros olhos — e arcos, provavelmente — assestados sobre eles desde as trevas no alto das torres.

— Quem são vocês que batem aos portões de Luskan? — veio uma voz da muralha.

— Viajantes do norte — respondeu Bruenor. — Um bando cansado vindo da distante Dez-Burgos, no Vale do Vento Gélido!

— O portão foi fechado ao pôr do sol — replicou a voz. — Vão embora!

— Seu filho de um gnoll pelado! — resmungou Bruenor a meia-voz. Ele bateu a acha na palma da mão como se quisesse derrubar a porta a machadadas.

Drizzt pousou a mão apaziguadora sobre o ombro do anão, pois os ouvidos sensíveis haviam reconhecido o estalido claro e distinto de uma manivela de besta.

Então, Régis inesperadamente assumiu o controle da situação. Endireitou as

calças, que haviam escorregado sob a barriga protuberante, e enganchou os polegares no cinto, tentando parecer algo importante. Atirando os ombros para trás, colocou-se à frente de seus companheiros.

— Seu nome, meu bom senhor? — gritou para o soldado sobre a muralha.

— Sou o Guardião da Noite do Portão Norte. Isso é tudo o que você precisa saber! — foi a resposta ríspida. — E quem...

— Régis. Primeiro Cidadão de Brin Shander. Sem dúvida, você já ouviu meu nome ou viu minhas esculturas.

Os companheiros ouviram sussurros lá em cima, depois uma pausa.
— Vimos o artesanato de um halfling de Dez-Burgos. É você?

— Herói da guerra dos goblins e mestre entalhador — declarou Régis, com uma reverência. — Os representantes de Dez-Burgos não ficarão contentes em saber que fui abandonado ao frio da noite diante do portão de nosso principal parceiro comercial.

De novo os sussurros, depois um silêncio mais prolongado. Dali a pouco, os quatro ouviram um som áspero atrás da porta — uma grade levadiça sendo erguida, Régis sabia — e então o estrondo dos ferrolhos sendo atirados ao chão. O halfling olhou por sobre o ombro, para seus amigos surpresos, e deu um sorriso torto.

— Diplomacia, meu mal-humorado amigo anão — riu ele.

A porta se abriu apenas um pouco e dois homens se esgueiraram para fora, desarmados mas cautelosos. Ficou bastante óbvio que estavam bem protegidos desde a muralha. Soldados de rostos soturnos se acotovelavam ao longo dos parapeitos, monitorando cada movimento dos estrangeiros com as miras das bestas.

— Sou Jierdan — disse o mais atarracado dos dois homens, embora fosse difícil julgar-lhe o tamanho exato devido às muitas camadas de peles que usava.

— E eu sou o Guardião da Noite — disse o outro. — Mostrem-me o que trouxeram para negociar.

— Negociar? — repetiu Bruenor, furioso. — Quem foi que disse algo sobre

negociar? — Ele bateu o machado na palma da mão mais uma vez, fazendo os soldados lá em cima trocarem de pé ansiosamente. — Isto parece a arma de um mercador nojento?

Tanto Régis quanto Drizzt fizeram menção de acalmar o anão, mas Wulfgar, tão tenso quanto Bruenor, permaneceu de lado, os braços descomunais cruzados diante dele e o olhar austero a transfixar o porteiro insolente.

Os dois soldados recuaram, na defensiva, e o Guardiã da Noite falou novamente, dessa vez à beira da fúria.

— Primeiro Cidadão — ele indagou Régis —, por que bate à nossa porta?

Régis colocou-se à frente de Bruenor e equilibrou-se com lisura diante do soldado.

— Hã... uma exploração preliminar da praça do mercado — falou sem pensar, tentando inventar uma história de improviso. — Tenho algumas esculturas de especial refinamento para o mercado nesta temporada e queria me certificar de que tudo por aqui, inclusive o preço a se pagar pelo artesanato esteja acertado para a administração da venda.

Os dois soldados trocaram sorrisos perspicazes.

— Você veio de muito longe só para isso — murmurou rudemente o Guardiã da Noite. — Não teria sido melhor simplesmente vir com a caravana trazendo as mercadorias?

Régis demonstrou certo mal-estar, percebendo que aqueles soldados eram experientes demais para caírem em sua manobra. Lutando contra o bom-senso, enfiou a mão sob a camisa em busca do pingente de rubi, sabendo que seus poderes hipnóticos poderiam convencer o Guardiã da Noite a deixá-los passar, mas temendo mostrar a pedra e expor ainda mais sua trilha ao assassino que ele sabia não estar muito longe.

Mas, de repente, Jierdan Sobressaltou-se ao notar a figura ao lado de Bruenor. O manto de Drizzt Do'Urden havia se deslocado ligeiramente, revelando a pele negra de seu rosto.

Como se tivessem combinado, o Guardiã da Noite também ficou tenso e,

seguindo o exemplo de seu companheiro, discerniu rapidamente a causa da repentina reação de Jierdan. Relutantemente, os quatro aventureiros baixaram as mãos às armas, prontos para um combate que não desejavam.

Mas Jierdan pôs fim à tensão tão rápido quanto a iniciara, esticando o braço por sobre o peito do Guardião da Noite e dirigindo-se ao drow diretamente.

— Drizzt Do'Urden? — perguntou tranqüilamente, procurando confirmação da identidade que já adivinhara.

O drow assentiu, surpreso com o reconhecimento.

— Seu nome também chegou a Luskan com as histórias do Vale do Vento Gélido — explicou Jierdan. — Perdoe nossa surpresa. — Ele fez uma reverência. — Não vemos muitos da sua raça em nossos portões.

Drizzt assentiu novamente, mas não respondeu, incomodado com aquela atenção incomum. Nunca antes havia um porteiro se incomodado em perguntar-lhe o nome ou suas intenções. E o drow logo compreendera ser vantajoso evitar inteiramente os portões, esgueirando-se silenciosamente sobre a muralha de uma cidade em meio à escuridão e procurando o setor mais maltrapilho, onde ao menos teria a chance de passar despercebido nas esquinas escuras com os outros ladinos. Será que seu nome e seus feitos heróicos tinham lhe angariado certo grau de respeito mesmo tão longe de Dez-Burgos?

Bruenor voltou-se para Drizzt e piscou, a própria raiva dissipada pelo fato de que seu amigo havia finalmente recebido o devido respeito de um estrangeiro.

Mas Drizzt não se convencera. Não se atrevia a esperar por tal coisa: isso o deixava vulnerável demais a sentimentos que se esforçara tanto em ocultar. Preferia se proteger em suas suspeitas e em sua vigilância tanto quanto no negro capuz de seu manto. Curioso, manteve-se atento enquanto os dois soldados se afastavam para ter uma conversa particular.

— Não me importa o nome dele — ouviu o Guardião da Noite sussurrar para Jierdan. — Nenhum elfo drow há de passar pelo meu portão!

— Você está cometendo um erro — retorquiu Jierdan. — São os heróis de Dez-Burgos. O halfling é realmente Primeiro Cidadão de Brin Shander; o drow, um ranger

com uma reputação mortal, mas inegavelmente honrada; e o anão — repare no brasão da caneca espumante em seu escudo — é Bruenor Martelo de Batalha, líder de seu clã no vale.

— E quem é o gigante bárbaro? — perguntou o Guardião da Noite, usando um tom sarcástico numa tentativa de soar resoluto, apesar de estar obviamente um pouco nervoso. — Que espécie de desgarrado é esse aí?

Jierdan deu de ombros.

— E grande, jovem e tem um certo grau de controle atípico para a idade. Parece-me improvável ele estar aqui, mas pode ser o jovem rei das tribos de que falaram os contadores de histórias. Não devemos mandar embora esses viajantes; as consequências podem ser graves.

— O que Luskan teria a temer daqueles povoados insignificantes no Vale do Vento Gélido? — refugou o Guardião da Noite.

— Existem outros portos comerciais — retorquiu Jierdan. — Nem todas as batalhas são travadas com a espada. A perda do artesanato de Dez-Burgos não seria bem vista por nossos mercadores, nem pelos navios mercantes que entram no porto a cada temporada.

O Guardião da Noite examinou os quatros estrangeiros novamente. Não confiava nem um pouco neles, apesar das formidáveis alegações de seu companheiro, e não os queria na cidade. Mas sabia também que, caso suas suspeitas estivessem erradas e ele fizesse algo para comprometer o comércio de artesanato, seu próprio futuro seria tristonho. Os soldados de Luskan respondiam aos mercadores, que não perdoavam com facilidade os erros que emagreciam suas bolsas.

O Guardião da Noite ergueu os braços, derrotado.

— Entrem, então — disse ele aos companheiros. — Sigam a muralha e dirijam-se às docas. Na última viela fica o Alfanje, e vocês estarão bem aqueci dos por lá!

Drizzt estudou os passos orgulhosos de seus amigos enquanto marchavam

pela porta e imaginou que eles também haviam ouvido partes da conversa.

Bruenor confirmou suas suspeitas quando eles se afastaram das torres de vigia, seguindo a rua ao longo da muralha.

Olha só, elfo — o anão riu alto, dando uma cotovelada em Drizzt e parecendo obviamente contente. — Então, as histórias deixaram o vale e já conhecem a gente até mesmo aqui tão pro sul. O que 'cê tem a dizer?

Drizzt deu de ombros novamente e Bruenor riu, presumindo que seu amigo estava meramente constrangido com toda aquela fama. Régis e Wulfgar também partilhavam da alegria de Bruenor, e o homem imenso deu ao drow um jovial tapa nas costas ao passar à liderança da trupe.

Mas era mais do que constrangimento a fonte do desconforto de Drizzt. Ele percebera, ao passar, o sorriso no rosto de Jierdan, um sorriso que ultrapassava a admiração. E apesar de não duvidar que as histórias da batalha contra o exército de goblins de Akar Kessell tivessem alcançado a Cidade das Velas, pareceu estranho a Drizzt que um simples soldado soubesse tanto sobre ele e seus amigos, enquanto o porteiro, responsável exclusivamente por determinar quem entrava na cidade, nada sabia.

As ruas de Luskan estavam apinhadas com edifícios de dois e três andares, um reflexo do desespero do povo dali em se amontoar na segurança da alta muralha da cidade, longe dos perigos constantes das selvagens terras do norte. Uma torre ocasional — um posto de guarda, talvez, ou a maneira de um cidadão proeminente ou de uma guilda mostrar superioridade — brotava dos telhados. Uma cidade circunspecta, Luskan sobrevivia, e até mesmo prosperava, na perigosa fronteira, apegando-se a uma atitude de prontidão que geralmente chegava à paranóia. Era uma cidade de sombras, e os quatro visitantes sentiam intensamente os olhares curiosos e perigosos que espiavam através de cada fresta escura enquanto avançavam.

As docas abrigavam o setor mais brutal da cidade, onde abundavam ladrões, foras-da-lei e mendigos em seus becos estreitos e nichos escuros. Uma névoa perpétua e baixa vinha do mar, transformando as já sombrias alamedas em sendas ainda mais misteriosas.

Assim era a viela na qual os quatro amigos se viram entrando, a última ruela antes dos próprios molhes, uma via particularmente decrepita chamada Rua da Meialua. Régis, Drizzt e Bruenor compreenderam imediatamente que haviam entrado num antro de vagabundos e rufiões, e cada um deles levou uma das mãos à

respectiva arma. Wulfgar caminhava ostensivamente e sem medo, embora também pressentisse a atmosfera ameaçadora. Sem entender que a área era de uma torpeza atípica, estava determinado a abordar com mente aberta sua primeira experiência com a civilização.

— Aí está o lugar — disse Bruenor, indicando um pequeno grupo, provavelmente de ladrões, reunido diante da porta de uma taverna. A placa acima da porta, já curtida pelo tempo, nomeava o lugar o Alfanje.

Régis engoliu em seco, pois uma assustadora mistura de emoções brotava dentro dele. Nos seus primeiros anos como ladrão em Calimporto, ele havia freqüentado muitos lugares como aquele, mas a familiaridade com o ambiente apenas aumentava sua apreensão. Ele sabia que a fascinação proibida dos negócios realizados nas sombras de uma perigosa taverna podia ser tão mortífera quanto às facas ocultas dos ladinos em cada mesa.

— Vocês querem mesmo entrar aí? — perguntou melindrosamente aos amigos.

— Não quero ouvir uma reclamação sua! — rebateu Bruenor. — 'Cê sabia o que tinha pela frente quando se juntou à gente lá no vale. Não começa a choramingar agora!

— Você está bem protegido — interpôs Drizzt para reconfortar Régis.

Excessivamente orgulhoso em sua inexperiência, Wulfgar deu ainda mais ênfase à declaração:

— Que motivo eles teriam para nos fazer mal? Sem dúvida não fizemos nada de errado — indagou ele. Então, proclamou em alto e bom som, para desafiar as sombras — Não tenha medo, amiguinho. Meu martelo há de eliminar quem quer que se levante contra nós!

— O orgulho dos jovens — resmungou Bruenor enquanto ele, Régis e Drizzt trocavam olhares incrédulos.

A atmosfera dentro do Alfanje estava de acordo com a decrepitude e a ralé que caracterizavam o lugar do lado de fora. A parte do edifício ocupada pela taverna era uma única sala ampla, com um bar comprido posicionado defensivamente no canto da parede dos fundos, diretamente em frente à porta. Uma escadaria se elevava da

lateral do bar até o segundo nível da estrutura, uma escadaria utilizada com mais frequência por mulheres maquiadas e excessivamente perfumadas e seus mais recentes companheiros do que pelos hóspedes da estalagem. De fato, os marinheiros mercantes que aportavam em Luskan geralmente vinham à terra apenas para breves períodos de emoção e divertimento, retornando à segurança de suas naus, se conseguissem fazê-lo, antes que o inevitável sono da embriaguez os deixasse vulneráveis.

Acima de tudo, porém, a taverna do Alfânje era uma sala de sensações, com miríades de sons, imagens e odores. O aroma de álcool, da cerveja forte e do vinho barato às beberagens mais raras e potentes, permeava cada canto. Uma bruma de fumaça de exóticas ervas-de-fumo, como a névoa lá fora, tornava indistinta a dura realidade das imagens, transformando-as em sensações mais suaves e oníricas.

Drizzt encaminhou-se para uma mesa desocupada, esquecida ao lado da porta, enquanto Bruenor aproximava-se do bar para acertar a estadia. Wulfgar foi atrás do anão, mas Drizzt o deteve.

Para a mesa — explicou ele. — Você está muito alvoroçado para esse tipo de negócio; Bruenor pode cuidar disso.

Wulfgar começou a protestar, mas foi interrompido.

Que é isso — ofereceu Régis. — Sente-se comigo e com Drizzt.

Ninguém vai incomodar um velho e forte anão, mas um halfling minúsculo e um elfo magrelo podem parecer boa diversão para os brutamontes daqui. Precisamos de seu tamanho e de sua força para evitar essa atenção indesejada.

O queixo de Wulfgar firmou-se com o elogio, e ele caminhou intrepidamente até a mesa. Régis lançou a Drizzt uma piscadela perspicaz e virou-se para segui-lo.

— Muitas lições você aprenderá nesta jornada, meu jovem amigo — Drizzt murmurou para Wulfgar, baixinho demais para o bárbaro ouvi-lo. — Tão longe de seu lar.

Bruenor voltou do bar carregando quatro jarras de hidromel e resmungando a meia voz.

— A gente tem que acabar logo nossos negócios aqui — ele disse a Drizzt — e

voltar prá estrada. O preço de um quarto nessa toca de orcs é uma ladroagem descarada!

— Os quartos não são para se passar a noite toda — casquinou Régis.

Mas a carranca de Bruenor persistiu.

— Beba — ele disse ao drow. — O Beco do Rato não é muito longe daqui, pelo que disse a criada do bar, e pode ser que a gente consiga fazer contato ainda esta noite.

Drizzt assentiu e bebericou o hidromel, sem querer realmente fazê-lo, mas esperando que uma bebida entre amigos pudesse relaxar o anão. O drow também estava ansioso para deixar Luskan, temeroso de que sua própria identidade — ele mantinha o capuz ainda mais abaixado sob a luz bruxuleante das tochas da taverna — pudesse lhes trazer mais problemas. Ele se preocupava ainda mais por Wulfgar, jovem e orgulhoso, e fora de seu elemento natural. Os bárbaros do Vale do Vento Gélido, apesar de impiedosos na batalha, eram inegavelmente honrados e baseavam toda a estrutura de sua sociedade em códigos rígidos e inflexíveis. Drizzt temia que Wulfgar fosse presa fácil para as imagens falsas e a perfídia da cidade. Na estrada, nas terras selvagens, o martelo de Wulfgar o manteria em segurança, mas ali era provável que ele se encontrasse em situações falazes envolvendo punhais dissimulados, nas quais sua poderosa arma e perícia na batalha seriam de pouca ajuda.

Wulfgar esvaziou sua jarra num único gole, limpou os lábios com zelo e ficou de pé.

— Vamos — disse a Bruenor. — Quem é que estamos procurando?

— Senta aí e cale a boca, garoto — ralhou Bruenor, olhando ao redor para ver se haviam atraído alguma atenção indesejada. — O trabalho desta noite é prá mim e pro drow. Não tem lugar prum guerreiro grande demais como você! 'Cê fica aqui com Ronca-bucho, de boca fechada e com as costas prá parede!

Wulfgar voltou a afundar na cadeira, humilhado, mas Drizzt estava feliz por ter Bruenor aparentemente chegado às mesmas conclusões sobre o jovem guerreiro. Mais uma vez, Régis salvou um pouco do orgulho de Wulfgar.

— Você não vai com eles, não! — ele retrucou ao bárbaro. — Eu não tenho a menor vontade de ir, mas não me atreveria a ficar aqui sozinho. Deixe que Drizzt e Bruenor se divirtam em algum beco frio e fedorento. Ficaremos aqui e vamos aproveitar uma bem-merecida noite de boa diversão!

Drizzt deu um tapinha no joelho de Régis por baixo da mesa como agradecimento e levantou-se para sair. Bruenor bebeu em grandes goles o conteúdo de sua jarra e saltou da cadeira.

— Vamos indo, então — ele disse ao drow. E depois, para Wulfgar — Tome conta do halfling e cuidado com as mulheres! São perversas como ratos famintos e a única coisa que desejam morder é a sua bolsa!

Bruenor e Drizzt viraram no primeiro beco vazio depois do Alfanje, o anão, nervoso, montando guarda à entrada enquanto Drizzt seguia em frente alguns passos e penetrava a escuridão. Convencido de que estava só e em segurança, Drizzt removeu de sua bolsa uma pequena estatueta de ônix, meticulosamente esculpida na forma de um gato predador, e a colocou no chão diante dele.

— Guenhwyvar — ele chamou baixinho. — Venha, minha sombra.

Seu chamado atravessou os planos até o lar astral da entidade da pantera. O grande felino despertou de seu sono. Muitos meses haviam se passado desde que seu mestre o chamara, e o gato estava ansioso para servir.

Guenhwyvar saltou através da urdidura dos planos, seguindo um bruxuleio de luz que só podia ser o chamado do drow. A seguir, o gato estava no beco com Drizzt, imediatamente alerta naquele ambiente desconhecido.

— Vamos entrar numa teia perigosa, temo eu — explicou Drizzt. — Preciso de olhos onde os meus não são capazes de chegar.

Sem delongas e sem emitir um som sequer, Guenhwyvar saltou para uma pilha de escombros, dali para o patamar fragmentado de um pórtico, e dali para o alto dos telhados. Satisfeito e sentindo-se muito mais seguro agora, Drizzt esgueirou-se de volta à rua onde Bruenor aguardava.

— Bem, cadê a maldita pantera? — perguntou Bruenor, um sinal de alívio em sua voz por Guenhwyvar não estar realmente com o drow. A maioria dos anões desconfiava da magia, a não ser dos encantamentos mágicos que lançavam sobre

suas armas, e Bruenor não gostava da pantera.

— Onde mais precisamos dela — foi a resposta do drow. Ele se pôs a descer a Rua da Meia-lua. — Não tenha medo, poderoso Bruenor. Os olhos de Guenhwyvar estão sobre nós, mesmo que os nossos não possam retribuir seu olhar protetor!

O anão olhou ao redor, nervoso, gotas de suor visíveis na base de seu elmo de chifres. Ele conhecia Drizzt havia vários anos, mas nunca se acostumara ao gato mágico.

Drizzt ocultou o sorriso sob o capuz.

Todas as vielas, abarrotadas de pilhas de escombros e refugos, pareceram-lhes iguais à medida que abriam caminho pelas docas. Bruenor fitava cada nicho sombreado com uma desconfiança vigilante. À noite, sua visão não era tão aguçada quanto a do drow e, se ele enxergasse no escuro tão bem quanto Drizzt, teria apertado ainda com mais força o cabo do machado.

Mas o anão e o drow não estavam excessivamente preocupados. Estavam muito longe de ser os típicos bêbados que costumavam cambalear por aquelas bandas à noite e não eram presas fáceis para ladrões. Os inúmeros chanfros no machado de Bruenor e o balanço das duas cimitarras no cinto do drow serviriam para inibir totalmente a maioria dos rufiões.

No labirinto de ruas e vielas, levaram um bom tempo para encontrar o Beco do Rato. Bem perto dos molhes, corria paralelamente ao mar, aparentemente intransitável através da densa neblina. Armazéns baixos e compridos se alinhavam de ambos os lados, e caixas e engradados quebrados atravancavam o beco, reduzindo, em muitos lugares, a passagem já estreita à largura de uma fila indiana.

— Lugarzinho agradável para um passeio numa noite sombria — declarou Bruenor categoricamente.

— Tem certeza de que esta é a tal viela? — perguntou Drizzt, igualmente pouco entusiasmado em relação à área diante dele.

— Pelo que disse o mercador em Dez-Burgos, o único homem vivo capaz de me conseguir o mapa é Sussurro. E o lugar prá encontrar Sussurro é o Beco do Rato. Sempre no Beco do Rato.

— Então, vamos logo com isso — disse Drizzt. — Negócio excuso é melhor terminar rápido.

Bruenor entrou lentamente no beco, à frente de Drizzt. Os dois mal tinham caminhado uns três metros quando o anão pensou ouvir o estalido de uma besta. Ele se deteve e olhou para Drizzt.

— 'Tão espreitando a gente — sussurrou.

— Na janela entabuada acima e à direita — explicou Drizzt, pois sua excepcional visão noturna e a admirável audição já haviam discernido a origem do som. — Uma precaução, espero. Talvez um bom sinal de que seu contato está por perto.

— Nunca chamei uma besta apontada prá minha cabeça de bom sinal! — argumentou o anão. — Mas em frente, então, e esteja preparado. Esse lugar fede a perigo! — Voltou a abrir caminho por entre os escombros.

Um movimento à esquerda revelou que também daquele lado havia olhos sobre eles. Mas, ainda assim, eles continuaram, compreendendo que não podiam ter esperado nada diferente quando deixaram o Alfânje. Contornando uma última pilha de tábuas quebradas, viram um vulto esguio recostado a uma das paredes do beco, bem envolto no manto e protegido contra o frio da névoa noturna.

Drizzt inclinou-se até a altura do ombro de Bruenor.

— Seria aquele ali? — ele murmurou.

O anão deu de ombros e disse:

— E quem mais poderia ser? — Ele deu mais um passo à frente, fincou os pés no chão, com firmeza e bem separados, e dirigiu-se ao vulto. — 'Tô procurando um homem chamado Sussurro — disse ele. — E você, por acaso?

— Sim e não — foi a resposta. O vulto se virou na direção deles, embora o manto fechado pouco revelasse.

— Que joguinho é esse? — rebateu Bruenor.

— Sou Sussurro — respondeu o vulto, deixando o manto escorregar um pouco

para trás. — Mas não um homem, com certeza!

Agora eles podiam ver claramente que o personagem que a eles se dirigia era de fato uma mulher, uma figura sombria e misteriosa com longos cabelos negros, olhos dardejantes e obstinados que demonstravam experiência e um profundo entendimento da sobrevivência nas ruas.

3. VIDA NOTURNA

A noite ia passando e o Alfanje ficava cada vez mais movimentado. Marinheiros mercantes ali se aglomeravam, vindos dos navios, e os habitantes locais rapidamente se dispunham a explorá-los. Régis e Wulfgar ficaram na mesa de canto, o bárbaro de olhos arregalados pela curiosidade diante do que via ao seu redor e o halfling absorto em cautelosa observação.

Régis reconheceu a encrenca caminhando na direção deles na forma de uma mulher. Não era moça e tinha aquela aparência abatida tão familiar na zona do porto, mas seu vestido, bastante revelador em todos os lugares que o vestido de uma dama não deveria ser, escondia todos os seus defeitos físicos por trás de uma saraivada de insinuações. A expressão no rosto de Wulfgar — o queixo quase ao mesmo nível da mesa, pensou Régis — confirmou os temores do halfling.

— Bons olhos o vejam, grandalhão — disse a mulher com suavidade, introduzindo-se confortavelmente na cadeira ao lado do bárbaro.

Wulfgar olhou para Régis e quase gargalhou de incredulidade e constrangimento.

— Você não é de Luskan — continuou a mulher. — Nem tem a aparência dos mercadores agora atracados no porto. De onde você é?

— Do norte — gaguejou Wulfgar. — Do vale... Vento Gélido.

Régis não via tamanha ousadia numa mulher desde seus anos em Calimporto e sentiu que devia intervir. Havia algo de depravado naquele tipo de mulher, uma demasiadamente extraordinária perversão do prazer. O fruto proibido tornado fácil. Régis, de repente, flagrou-se com saudades de Calimporto. Wulfgar não seria páreo para os artifícios daquela criatura.

— Somos viajantes pobres — explicou Régis, enfatizando o "pobres" num esforço para proteger seu amigo. — Sem dinheiro, mas com muitos quilômetros a percorrer.

Wulfgar olhou, curioso, para seu companheiro, sem entender muito bem a razão da mentira.

A mulher examinou Wulfgar mais uma vez e estalou os lábios.

— Pena — ela murmurou, e então perguntou a Régis — Nenhum dinheiro?

Régis deu de ombros, impotente.

— É uma pena mesmo — repetiu a mulher e levantou-se para deixar a mesa.

O rosto de Wulfgar corou com um vermelho intenso assim que ele começou a compreender os verdadeiros motivos daquele encontro.

Algo também se agitou dentro de Régis. Um anseio pelos dias de outrora, quando ele percorria a zona de má reputação de Calimporto, incitou seu coração de tal modo que não conseguiu resistir. Agarrou o cotovelo da mulher assim que ela passou por ele.

— Nenhum dinheiro — explicou-lhe, diante de sua expressão indagativa —, a não ser isto. — Ele sacou o pingente de rubi de sob o casaco e o fez balançar na ponta da corrente. As cintilações imediatamente atraíram o olhar cúvido da mulher, e a jóia mágica a absorveu em seu transe hipnótico. Ela voltou a se sentar, dessa vez na cadeira mais próxima a Régis, sem que os olhos jamais abandonassem o maravilhoso rubi rodopiante.

Somente a confusão impediu Wulfgar de irromper num acesso de ultraje diante daquela deslealdade, e a indistinção de pensamentos e emoções em sua mente revelou-se como um mero olhar de perplexidade.

Régis percebeu a expressão do bárbaro, mas o ignorou com um encolher de

ombros e sua típica propensão para descartar emoções negativas, como a culpa. Que a aurora do dia de amanhã expusesse sua manobra; a conclusão não diminuiria sua competência em desfrutar daquela noite.

— A noite de Luskan traz um vento frio — ele disse à mulher. Ela pousou uma das mãos sobre o braço dele.

— Acharemos para você uma cama quentinha, não tenha medo. O sorriso do halfling quase lhe alcançou as orelhas.

Wulfgar por pouco não caiu da cadeira.

Bruenor readquiriu rapidamente a compostura, não querendo insultar Sussurro nem deixá-la saber que sua surpresa ao encontrar uma mulher dava a ela uma pequena vantagem. No entanto, ela sabia a verdade e seu sorriso deixou Bruenor ainda mais aturdido.

Vender informações num cenário tão perigoso quanto a zona do porto de Luskan significava uma constante negociação com assassinos e ladrões e, mesmo dentro da estrutura de uma intrincada rede de apoio, era uma função que exigia coragem. Poucos dentre os que procuravam os serviços de Sussurro conseguiam esconder a óbvia surpresa ao encontrar uma mulher jovem e atraente exercendo tal profissão.

O respeito de Bruenor pela informante, porém, em nada diminuiu, apesar de sua surpresa, pois a reputação de Sussurro chegara até ele através de centenas de quilômetros. Ela ainda estava viva e somente esse fato já revelava ao anão que se tratava de uma mulher formidável.

Drizzt estava consideravelmente menos perplexo com a descoberta. Nas cidades escuras dos elfos drow, as mulheres normalmente ocupavam posições mais elevadas que os homens e eram geralmente mais mortíferas. Drizzt compreendia a vantagem que Sussurro tinha sobre os clientes masculinos que tendiam a subestimá-la nas sociedades dominadas pelos homens das perigosas terras do norte.

Ansioso por terminar os negócios e voltar à estrada, o anão foi direto ao propósito do encontro.

— 'Tô precisando de um mapa — disse ele — e me disseram que eu podia conseguir ele com você.

— Possuo muitos mapas — a mulher respondeu serenamente.

— Um mapa do norte — explicou Bruenor. — Do mar ao deserto e nomeando corretamente os lugares segundo os costumes das raças que vivem por lá!

Sussurro assentiu.

— O preço será alto, meu bom anão — disse ela, os olhos cintilando à mera menção do ouro.

Bruenor atirou-lhe uma pequena bolsa de pedras preciosas.

— Isso deve dar — resmungou ele, sempre desgostoso em gastar dinheiro.

Sussurro esvaziou o conteúdo da bolsa em sua mão e examinou as pedras mal lapidadas. Ao voltar a guardá-las, meneava a cabeça, ciente do considerável valor das jóias.

— Espera! — protestou Bruenor quando ela começou a prender a bolsa ao cinto. — 'Cê não vai levar as minhas pedras até eu ver o mapa!

— É claro — respondeu a mulher com um sorriso apaziguador. — Espere aqui. Devo retornar em breve com o mapa que deseja. — Ela atirou a bolsa de volta a Bruenor e girou repentinamente, erguendo o manto com um ruído seco e levantando uma lufada de névoa com o movimento. Um clarão acompanhou a bruma e a mulher desapareceu.

Bruenor saltou para trás e agarrou o punho do machado.

— Que truque de feitiçaria é esse? — gritou.

Drizzt, nada impressionado, levou a mão ao ombro do anão.

— Calma, poderoso anão — disse ele. — Foi apenas um truque insignificante para disfarçar-lhe a fuga em meio à neblina e à luz. — Ele apontou uma pequena

pilha de tábuas. — Ali, naquele escoadouro.

Bruenor acompanhou a linha do braço do drow e relaxou. Mal se podia enxergar a boca de um buraco destampado, a grade encostada à parede do armazém a uma pequena distância de onde eles se encontravam.

— 'Cê conhece esse tipo de coisa melhor do que eu, elfo — declarou o anão, atarantado com sua falta de experiência em lidar com os ladinos das ruas de uma cidade. — Ela 'tá querendo negociar limpo ou estamos sentados aqui que nem patinhos esperando os canalhas dos comparsas dela nos roubar?

— Não, e não — respondeu Drizzt. — Sussurro não estaria viva se entregasse os clientes aos ladrões. Mas eu dificilmente esperaria que um acordo com ela, qualquer que seja, venha a ser um negócio limpo.

Bruenor percebeu que, enquanto falavam, Drizzt retirara sorrateiramente uma de suas cimitarras da bainha.

— Sem armadilhas, hein? — perguntou o anão novamente, indicando a arma preparada.

— Da parte dela, não — replicou Drizzt. — Mas as sombras ocultam muitos outros olhos.

Muitos olhos além dos de Wulfgar recaíam sobre o halfling e a mulher.

Os ousados ladinos da zona do porto de Luskan costumavam se divertir bastante atormentando criaturas de menor estatura física, e os halflings estavam entre seus alvos favoritos. Naquela noite, em particular, um homem imenso e obeso, com sobrancelhas peludas e cerdas de barba que retinham a espuma da caneca sempre cheia, dominava a conversa no bar, gabando-se de proezas de força impossíveis e ameaçando todos ao redor dele com uma surra se o fluxo de cerveja diminuísse o mínimo que fosse.

Todos os homens reunidos em volta dele no bar — homens que o conheciam, ou dele tinham ouvido falar — balançavam as cabeças em entusiástico assentimento a cada uma de suas palavras, colocando-o sobre um pedestal de elogios para dispersar

o medo que eles próprios nutriam por ele. Mas o ego do homem gordo precisava de mais diversão, uma nova vítima para intimidar, e, percorrendo o perímetro da taverna, seu olhar recaiu naturalmente sobre Régis e o grande — porém evidentemente jovem — amigo do halfling. O espetáculo de um halfling cortejando a mulher mais cara do Alfanje apresentava uma oportunidade por demais tentadora para o gordo simplesmente ignorar.

— Olha aqui, moça bonita — babou ele, cuspiendo cerveja a cada palavra.

— 'Cê acha que um meio-homem como esse aí vai te dar aquela noitada? — A turba ao redor do bar, ansiosa por se manter na alta conta do gordo, explodiu numa gargalhada excessivamente ardorosa.

A mulher tratara com aquele homem antes e vira outros caírem dolorosamente diante dele. Ela atirou-lhe um olhar preocupado, mas continuou firmemente presa à atração do pingente de rubi. Régis, porém, imediatamente desviou os olhos do homem gordo, voltando sua atenção para onde ele desconfiava que a encrenca mais provavelmente começaria: o outro lado da mesa e Wulfgar.

Descobriu que sua preocupação era justificada. Os nós dos dedos do orgulhoso bárbaro estavam brancos de tanto apertar as bordas da mesa e o olhar inflamado revelou a Régis que seu amigo estava a ponto de explodir.

— Ignore as provocações — insistiu Régis. — Não vale um segundo do seu tempo!

Wulfgar não relaxou nem um pouco, jamais desprendendo o olhar de seu adversário. Ele poderia ignorar os insultos do gordo, mesmo os que ofendiam Régis e a mulher. Mas Wulfgar entendia a motivação por trás daqueles insultos. Aproveitando-se dos amigos menos capazes do bárbaro, o valentão desafiava Wulfgar. Ele se perguntou quantos outros haviam sido vitimados por aquele palerma avantajado. Talvez fosse a hora do gordo aprender um pouco de humildade.

Reconhecendo ali uma possibilidade de confusão, o grotesco fanfarrão se aproximou alguns passos.

— Isso, chega prá lá um pouquinho, meio-homem — exigiu ele, acenando para que Régis se afastasse.

Régis fez um rápido inventário dos fregueses da taverna. Certamente havia muitos ali que poderiam se juntar à sua causa contra o gordo e os camaradas antipáticos dele. Havia até mesmo um membro da guarda oficial da cidade, um grupo tido em alta conta em todos os setores de Luskan.

Régis interrompeu seu exame atento por um instante e olhou para o soldado. Quão deslocado o homem parecia numa escarradeira infestada de canalhas como o Alfanje. Mais curioso ainda, Régis reconheceu o homem como Jierdan, o soldado no portão que reconhecera Drizzt e havia arranjado para que eles entrassem na cidade algumas horas antes.

O gordo deu mais um passo em direção à mesa e Régis não teve tempo para considerar as implicações.

Com as mãos nos quadris, a imensa bolha humana fitou-o de cima para baixo. Régis sentiu o coração batendo, o sangue correndo em suas veias, como sempre acontecia naquele tipo de confronto nervoso que caracterizara seus dias em Calimporto. E agora, como então, ele tinha toda a intenção de encontrar uma maneira de escapar.

Mas sua confiança desapareceu ao lembrar-se do companheiro. Menos experiente — e Régis rapidamente acrescentaria "menos esperto!" —, Wulfgar não deixaria o desafio passar sem resposta. Um salto de suas pernas compridas o transportou sem dificuldade por cima da mesa e o colocou diretamente entre o gordo e Régis. Ele retribuiu o olhar ameaçador do gordo com igual intensidade.

O gordo relanceou o olhar para seus amigos no bar, totalmente ciente de que o distorcido senso de honra de seu jovem e orgulhoso oponente impediria o primeiro golpe.

— Ora, ora, vejam só isso — ele riu, os lábios retraídos em salivante expectativa —, parece que o moleque tem algo a dizer.

Ele começou lentamente a dar as costas a Wulfgar, depois se lançou de repente para a garganta do bárbaro, esperando que a mudança de velocidade pegasse Wulfgar de surpresa.

Mas, apesar de inexperiente em relação aos costumes das tavernas, Wulfgar compreendia a batalha. Fora treinado por Drizzt Do'Urden, um guerreiro sempre alerta, e trazia os músculos em sua melhor forma para o combate. Antes que as mãos

do gordo sequer chegassem perto de sua garganta, Wulfgar havia agarrado o rosto do oponente com uma de suas mãos descomunais e enfiado a outra na virilha do gordo.

O oponente atordoado viu-se erguido em pleno ar.

Por alguns segundos, os espectadores ficaram demasiado atônitos para reagir, exceto Régis, que espalmou a mão contra o próprio rosto incrédulo e deslizou discretamente para baixo da mesa.

O gordo era mais pesado que três homens medianos, mas o bárbaro o ergueu facilmente sobre a cabeça, dois metros e meio acima do chão, e até mais alto, à máxima extensão de seus braços.

Berrando de fúria impotente, o gordo ordenou que seus partidários atacassem. Wulfgar esperou pacientemente pelo primeiro gesto contra ele.

A turba inteira pareceu saltar de uma só vez. Mantendo a calma, o guerreiro treinado procurou pela mais densa concentração de oponentes — três homens — e arremessou o projétil humano, observando-lhes as expressões horrorizadas pouco antes daquela montanha de banha atropelá-los e atirá-los para trás. Então, o impulso combinado dos quatro arrancou uma seção inteira do bar de seus suportes, derrubando o desafortunado estalajadeiro e atirando-o contra as prateleiras que sustentavam seus melhores vinhos.

A diversão de Wulfgar durou pouco, pois outros rufiões caíram rapidamente sobre ele. Plantou os calcanhares no chão, determinado a se manter de pé, e atacou violentamente com seus imensos punhos, atirando para os lados cada um de seus inimigos e estatelando-os nos cantos mais distantes da sala.

A luta irrompeu em toda a taverna. Homens incapazes de erguer um dedo se um assassinato fosse cometido aos seus pés saltaram uns sobre os outros com fúria desenfreada diante da visão aterrorizante de bebida derramada e de um bar quebrado.

Entretanto, foram poucos os partidários do gordo detidos pela desordem generalizada. Caíam em grandes números sobre Wulfgar, uma leva depois da outra. Ele até que estava se saindo bem, pois ninguém conseguiu retardá-lo o bastante para que os reforços chegassem. Ainda assim, o bárbaro era atingido com a mesma frequência com que acertava os próprios golpes. Recebeu estoicamente os socos, bloqueando a dor com seu orgulho e sua tenacidade combativa, que simplesmente

não lhe permitiriam perder.

Desde seu novo lugar sob a mesa, Régis assistia ao combate e bebericava o hidromel. Até mesmo as criadas haviam se metido na briga, circulando pela taverna montadas nas costas de algum combatente infeliz, usando as unhas para gravar desenhos intrincados nos rostos dos homens. De fato, Régis logo discerniu que a única outra pessoa na taverna não envolvida na luta, além dos que já estavam inconscientes, era Jierdan. O soldado continuava sentado em sua cadeira, em silêncio, indiferente à briga e interessado apenas, aparentemente, em observar e avaliar a perícia de Wulfgar.

Aquilo também perturbou o halfling, mas ele descobriu, mais uma vez, que não tinha tempo para contemplar as ações incomuns do soldado. Régis soubera desde o começo que precisaria tirar seu gigantesco amigo daquela confusão e agora seus olhos vigilantes haviam percebido o previsível cintilar do aço. Um ladino logo atrás dos últimos oponentes de Wulfgar havia sacado um punhal.

— Maldição! — resmungou Régis, pousando sua bebida no chão e sacando a maça de uma prega em seu manto. Aquele tipo de coisa sempre deixava um gosto ruim em sua boca.

Wulfgar jogou os dois oponentes para um lado, abrindo uma trilha para o homem com a faca. Ele arremeteu, os olhos erguidos a fitar os do bárbaro alto. Sequer notou Régis disparar por entre as pernas compridas de Wulfgar, a pequena maça erguida para atacar. A arma atingiu o joelho do homem, estilhaçando-lhe a patela e fazendo com que caísse de braços abertos — agora exposto o punhal — na direção de Wulfgar.

Wulfgar desviou-se da investida dando um passo para o lado no último segundo e fechou sua mão sobre a do atacante. Rolando com o impulso, o bárbaro derrubou a mesa e bateu contra a parede. Um apertão esmagou os dedos do atacante contra o cabo da faca ao mesmo tempo que Wulfgar engolfava o rosto do homem com sua mão livre e o erguia do chão. Clamando por Tempus, o deus das batalhas, o bárbaro, enfurecido com o aparecimento de uma arma, atravessou as tábuas de madeira da parede com a cabeça do homem e o deixou ali, pendurado, os pés a trinta centímetros do chão.

Uma manobra impressionante, mas custou a Wulfgar tempo precioso. Quando de novo voltou-se para o bar, foi enterrado sob uma rajada de murros e chutes de vários

atacantes.

— Aí vem ela — Bruenor murmurou para Drizzt quando viu Sussurro voltando, embora os sentidos aguçados do drow tivessem lhe revelado a aproximação da mulher muito antes que o anão o percebesse. Sussurro havia partido coisa de meia hora atrás, mas parecera muito mais tempo para os dois amigos no beco, perigosamente expostos às miras dos besteiros e outros capangas que eles sabiam estar por perto.

Sussurro caminhou com confiança até eles.

— Aqui está o mapa que deseja — ela disse a Bruenor, erguendo um pergaminho enrolado.

— Deixa eu dar uma olhada, então — o anão exigiu, dando um passo a frente.

A mulher retraiu-se e abaixou o pergaminho.

— O preço agora é maior — declarou categoricamente. — Dez vezes o que você já ofereceu.

O olhar perigoso de Bruenor não a desencorajou.

— Não lhe resta alternativa — ela sibilou. — Não encontrará mais ninguém que possa lhe arranjar isto. Pague o preço e acabe logo com isso!

— Um momento — disse Bruenor, com repentina calma. — Meu amigo tem que opinar sobre isso. — Ele e Drizzt se afastaram um passo.

— Ela descobriu quem somos — explicou o drow, apesar de Bruenor já ter chegado à mesma conclusão. — E quanto podemos pagar.

— É o mapa? — perguntou Bruenor.

Drizzt assentiu.

— Ela não teria razão para acreditar que está em perigo, não aqui. Você tem o

dinheiro?

— Sim — disse o anão —, mas nossa estrada ainda é longa e acho que vamos precisar de mais do que eu tenho.

— Está decidido, então — Drizzt respondeu. Bruenor reconheceu o brilho incandescente que se acendeu nos olhos cor de lavanda do drow. — Quando encontramos esta mulher, fechamos um acordo justo — continuou ele. — Um acordo que devemos honrar.

Bruenor entendeu e aprovou. Sentiu começar o formigamento da expectativa em seu sangue. Voltou-se para a mulher e notou imediatamente que ela agora segurava um punhal em lugar do pergaminho. Aparentemente, ela compreendia a natureza dos dois aventureiros com quem negociava.

Drizzt, percebendo também o brilho do metal, afastou-se de Bruenor, tentando parecer inofensivo para Sussurro, embora, na realidade, desejasse se colocar num ângulo mais favorável em relação a algumas fendas suspeitas que ele notara na parede — fendas que poderiam ser as aparas de uma porta secreta.

Bruenor aproximou-se da mulher, as mãos desarmadas e os braços estendidos.

— Se esse é o preço — ele resmungou —, então não temos escolha a não ser pagar. Mas vou ver o mapa primeiro!

Confiante de que poderia enfiar o punhal no olho do anão antes que uma das mãos dele conseguisse alcançar o cinto em busca de uma arma, Sussurro relaxou e moveu a mão livre para o pergaminho sob seu manto.

Mas ela subestimou seu oponente.

As pernas atarracadas de Bruenor se contraíram, arremessando-o alto o bastante para golpear o rosto da mulher com o elmo, arrancar-lhe sangue do nariz e bater-lhe a cabeça na parede. Ele pegou o mapa, largando a bolsa original sobre a forma flácida de Sussurro e murmurando:

— Conforme combinado.

Drizzt também agiu rápido. Nem bem o anão se encolheu, o drow invocou a magia inerente à sua raça para conjurar um globo de escuridão em frente à janela

que abrigava os besteiros. Nenhum virote apontou, mas os gritos raivosos dos dois arqueiros ecoaram por todo o beco.

Então, as fendas na parede se abriram, como Drizzt havia antecipado, e a segunda linha de defesa de Sussurro investiu. O drow estava preparado, as cimitarras já em suas mãos. As espadas cintilaram, apenas os lados embotados, mas com precisão suficiente para desarmar o ladino corpulento que dali saiu. Então, elas se apresentaram novamente, atingindo o rosto do homem e, no mesmo movimento fluido, Drizzt reverteu o ângulo, dando com um botão, e depois o outro, nas têmporas do homem. Quando Bruenor se virou com o mapa, o caminho estava livre diante dele.

Bruenor examinou a obra do drow com verdadeira admiração.

Então, um quadrelo de besta bateu na parede a menos de três centímetros de sua cabeça.

— Hora de ir — observou Drizzt.

— A ponta vai estar bloqueada, ou então sou um gnomo de barba — disse Bruenor quando eles se aproximaram da saída do beco. Um rugido no prédio ao lado deles, seguido de gritos aterrorizados, trouxe-lhes algum consolo.

— Guenhwyvar — declarou Drizzt quando dois homens envoltos em mantos irromperam na rua diante deles e fugiram sem olhar para trás.

— Por certo que eu tinha me esquecido completamente do gato! — gritou Bruenor.

— Que bom que a memória de Guenhwyvar é melhor que a sua — riu Drizzt, e Bruenor, apesar de seus sentimentos pelo gato, gargalhou com ele. Detiveram-se ao final do beco e inspecionaram a rua. Não havia sinal de problemas, mas a densa neblina proporcionava boa cobertura para uma possível emboscada.

— Vá devagar — sugeriu Bruenor. — Vamos chamar menos atenção.

Drizzt teria concordado mas, então, um segundo quadrelo, disparado de algum lugar lá atrás no beco, bateu numa viga de madeira entre eles.

— Hora de ir! — Drizzt declarou com veemência, apesar de Bruenor não precisar

de mais encorajamento, pois suas pequenas pernas já estavam envolvidas num movimento furioso enquanto disparava neblina adentro.

Abriam caminho por entre as voltas e curvas do labirinto de ratos que era Luskan, Drizzt passando graciosamente por sobre as barreiras de escombros e Bruenor simplesmente atravessando-as à força. Dali a pouco, confiantes de que não eram seguidos, adotaram um passo mais tranquilo.

O branco de um sorriso apontava por entre a barba ruiva do anão, que continuava a olhar por sobre o ombro com um ar satisfeito e malicioso no rosto. Mas, quando ele se virou para ver a rua diante dele, mergulhou de repente para um lado, bracejando para encontrar seu machado.

Dera de cara com o gato mágico.

Drizzt não foi capaz de conter o riso.

— Tira essa coisa daqui! — exigiu Bruenor.

— Olhe os modos, meu bom anão — rebateu o drow. — Lembre-se de que Guenhwyvar abriu nossa rota de fuga.

—Tira ela daqui! — declarou Bruenor novamente, brandindo o machado, pronto para atacar.

Drizzt afagou o pescoço musculoso do poderoso felino.

— Não dê atenção às palavras dele, minha amiga — disse ele ao gato. — É um anão e não consegue apreciar a magia mais refinada!

— Ora! — rosnou Bruenor, apesar de respirar com um pouco mais de facilidade assim que Drizzt dispensou o gato e recolocou a estátua de ônix em sua bolsa.

Os dois deram com a Rua da Meia-lua pouco depois, detendo-se num último beco para procurar sinais de emboscada. Souberam imediatamente que havia acontecido alguma coisa, pois vários homens feridos passavam cambaleando ou carregados pela entrada do beco.

Então, viram o Alfanje e duas formas familiares sentadas na rua bem defronte.

— Que é que 'cês 'tão fazendo aí? — perguntou Bruenor quando se aproximaram.

— Parece que nosso amigo grandalhão responde aos insultos com socos — disse Régis, que saíra ileso da refrega.

O rosto de Wulfgar, porém, estava intumescido e machucado, e ele mal conseguia abrir um dos olhos. Sangue seco — um pouco do qual era seu mesmo — empastava-lhe os punhos e as roupas.

Drizzt e Bruenor olharam um para o outro, não muito surpresos.

— E nossos quartos? — resmungou Bruenor.

Régis chacoalhou a cabeça.

— Duvido muito.

— E meu dinheiro?

De novo o halfling chacoalhou a cabeça.

— Ora! — bufou Bruenor, e ele partiu, pisando duro, em direção à porta do Alfanje.

— Eu não faria... — começou Régis, mas, então, deu de ombros e decidiu deixar Bruenor descobrir por si mesmo.

O choque de Bruenor foi total quando abriu a porta da taverna. Mesas, vidros e fregueses inconscientes jaziam em pedaços por todo o chão. O estalajadeiro estava caído sobre uma parte do bar despedaçado, uma criada a envolver-lhe a cabeça ensangüentada em ataduras. O homem que Wulfgar implantara na parede ainda pendia molemente pela nuca, gemendo baixinho, e Bruenor não conseguiu evitar uma risadinha diante da obra do poderoso bárbaro. De vez em quando, uma das criadas, ao passar pelo homem enquanto limpava o recinto, dava-lhe um empurrãozinho, divertindo-se com seu balançar.

— Desperdício de bom dinheiro — inferiu Bruenor, e voltou a sair pela porta antes que o estalajadeiro o notasse e lançasse as criadas sobre ele.

— Mas que tremenda bagunça! — disse ele a Drizzt quando voltou para junto de seus companheiros. — Todo o mundo entrou na briga?

— Todos menos um — respondeu Régis. — Um soldado.

— Um soldado de Luskan, aqui? — perguntou Drizzt, surpreso pela óbvia inconsistência.

Régis assentiu.

— É ainda mais curioso — continuou ele —, era o mesmo guarda, Jierdan, que nos deixou entrar na cidade.

Drizzt e Bruenor trocaram olhares preocupados.

— Tem assassinos atrás da gente, uma estalagem arrebitada na nossa frente e um soldado dando mais atenção pra gente do que deveria — disse Bruenor.

— Hora de ir — respondeu Drizzt pela terceira vez. Wulfgar olhou para o drow, incrédulo. — Quantos homens você derrubou esta noite? — Drizzt perguntou-lhe, colocando a suposição lógica de perigo bem diante dele. — E quantos deles não ansiariam pela oportunidade de enfiar um punhal nas suas costas?

— Além disso — acrescentou Régis, antes que Wulfgar pudesse responder —, não tenho o menor desejo de dividir a cama num beco com um bando de ratos!

— Então, para o portão — disse Bruenor Drizzt chacoalhou a cabeça.

— Não com um guarda tão interessado em nós. Por cima da muralha, e que ninguém note nossa passagem.

Uma hora depois, caminhavam tranquilamente pela vasta campina, sentindo o vento novamente, passada a barreira da muralha de Luskan. Régis resumiu seus pensamentos, dizendo:

— Nossa primeira noite em nossa primeira cidade e enganamos assassinos,

derrotamos um bando de rufiões e atraímos a atenção da guarda da cidade. Um começo auspicioso para nossa jornada!

— É, mas temos isto! — gritou Bruenor, positivamente rebentando de expectativa para encontrar sua terra natal agora que o primeiro obstáculo, o mapa, fora superado.

Pouco sabiam ele ou seus amigos, entretanto, que o mapa que ele apertava nas mãos com tanto amor detalhava várias regiões mortíferas, e que uma delas testaria os quatro amigos até o limite... E além.

4. A CONJURAÇÃO

Um marco de prodigiosa arquitetura era a grande atração do centro da Cidade das Velas, um estranho edifício que emanava uma poderosa aura mágica. Diferente de qualquer outra estrutura em todos os Reinos Esquecidos, a Torre das Hostes Arcanas parecia literalmente uma árvore de pedra, ostentando cinco torreões altos, sendo o central o maior deles, e os outros quatro, igualmente altos, a crescer a partir do tronco principal com a graciosa curvatura de um carvalho. Não se via sinal de alvenaria; era evidente a qualquer observador instruído que a magia — e não o trabalho físico — produzira aquela obra-de-arte.

Um Arquimago, Mestre incontestado da Torre das Hostes, residia na torre central, enquanto as outras quatro abrigavam os magos no topo da linha de sucessão. Cada uma dessas torres menores, representando os quatro pontos cardeais, dominava uma face diferente do tronco e seu respectivo mago era responsável por zelar pela direção que supervisionava e influenciar os acontecimentos daquele lado. Portanto, o mago a oeste do tronco passava seus dias olhando para o mar e para os navios de mercadores e piratas que resistiam aos temporais no porto de Luskan.

Uma conversa no torreão norte teria interessado aos companheiros de DezBurgos naquele dia.

— Fez muito bem, Jierdan — disse Sidnéia, uma feiticeira mais jovem e de menor importância na Torre das Hostes, apesar de demonstrar potencial suficiente para conquistar um noviciado com um dos mais poderosos magos da guilda. Sem ser bonita, Sidnéia pouco se importava com as aparências físicas, dedicando sua energia à busca inexorável pelo poder. Ela passara a maior parte dos seus vinte e cinco anos trabalhando em prol de um objetivo — o título de Maga — e sua determinação e atitude deixavam poucas dúvidas quanto à sua capacidade de consegui-lo.

Jierdan aceitou o elogio com um aceno sagaz da cabeça, entendendo perfeitamente a forma condescendente com que este fora oferecido.

— Agi apenas como fui instruído — ele respondeu, sob uma fachada de humildade, lançando um olhar para o homem de aparência frágil, vestindo túnicas de um castanho variegado, que fitava o mundo lá fora pela única janela da sala.

— Por que eles viriam aqui? — murmurou o mago consigo mesmo. Ele se voltou para os demais, e eles se encolheram instintivamente diante daquele olhar. Era Dendibar, o Variegado, Mestre do Torreão Norte, e, apesar de parecer fraco à distância, um exame mais de perto revelava no homem um poder mais pujante que o de meros músculos protuberantes. E sua merecida reputação de valorizar a busca pelo conhecimento muito mais que a vida intimidava muitos que se colocavam diante dele.

— Os viajantes apresentaram algum motivo para vir aqui?

— Nenhum no qual eu acreditasse — replicou Jierdan tranquilamente. — O halfling falou de inspecionar a praça do mercado, mas eu...

— Improvável — interrompeu Dendibar, falando mais consigo mesmo do que para os demais. — Esses quatro têm mais em mente do que uma mera expedição mercantil.

Sidnéia pressionou Jierdan, procurando se manter nas boas graças do Mestre do Torreão Norte.

— Onde estão eles agora? — indagou.

Jierdan não se atreveu a confrontá-la na frente de Dendibar.

— Nas docas... em algum lugar — disse, depois deu de ombros.

— Você não sabe? — sibilou a jovem feiticeira.

— Planejavam se hospedar no Alfanje — retorquiu Jierdan. — Mas a briga os deixou na rua.

— E você devia tê-los seguido! — ralhou Sidnéia, apossando implacavelmente o soldado.

— Seria tolice até mesmo para um soldado da cidade percorrer sozinho os molhes à noite — rebateu Jierdan. — Não importa onde estejam neste momento. Tenho os portões e o cais sob vigilância. Não podem sair de Luskan sem que eu saiba!

— Quero que os encontre! — ordenou Sidnéia, mas então Dendibar a silenciou.

— Deixe a vigilância como está — ele disse a Jierdan. — Eles não devem partir sem que eu saiba. Está dispensado. Apresente-se novamente quando tiver algo a relatar.

Jierdan assumiu a posição de sentido e virou-se para partir, lançando, ao passar, um último olhar feroz para sua rival pelas graças do mago variegado. Era apenas um soldado, não um aprendiz promissor como Sidnéia, mas, em Luskan onde a Torre das Hostes Arcanas era a verdadeira força oculta por trás de todas as estruturas de poder da cidade, um soldado fazia bem em procurar o favor de um mago. Os capitães da guarda somente conseguiam suas posições e seus privilégios com o consentimento prévio da Torre das Hostes.

Não podemos permitir que eles perambulem por aí livremente — argumentou Sidnéia quando a porta se fechou atrás do soldado que saía.

Não devem causar problemas por enquanto — replicou Dendibar. — Mesmo se o drow carregar com ele o artefato, levará anos para que compreenda seu potencial. Paciência, minha amiga, tenho maneiras de descobrir o que precisamos saber. As peças deste quebra-cabeça vão se encaixar direitinho muito em breve.

— Aflige-me pensar que tamanho poder esteja tão ao nosso alcance — suspirou a jovem e impaciente feiticeira. — E nas mãos de um principiante!

— Paciência — repetiu o Mestre do Torreão Norte.

Sidnéia terminou de acender o circuito de velas que demarcava o perímetro do aposento especial e dirigiu-se lentamente para o braseiro solitário que se achava em seu tripé de ferro, imediatamente fora do círculo mágico inscrito no piso. Desapontava-a saber que, assim que o braseiro também estivesse ardendo, ela seria instruída a sair. Saboreando cada momento naquela sala raramente franqueada, considerada por muitos a melhor câmara de conjuração em todas as terras do norte, Sidnéia havia muitas vezes implorado para continuar de serviço.

Mas Dendibar nunca a deixava ficar, explicando que suas inevitáveis perguntas acabariam se revelando uma grande distração. E, quando se lidava com os mundos inferiores, as distrações geralmente se mostravam fatais.

Dendibar sentou-se de pernas cruzadas no interior do círculo mágico, entoando mantras até entrar num profundo transe meditativo, sem nem mesmo perceber as ações de Sidnéia, que completava os preparativos. Todos os seus sentidos se voltavam para o interior, vasculhando o próprio ser para garantir que estivesse totalmente preparado para aquela tarefa. Ele deixara apenas uma janela em sua mente aberta para o exterior, uma fração de sua consciência à espera de uma única deixa: o estalido do ferrolho da pesada porta sendo recolocado em seu lugar com a saída de Sidnéia.

Suas pálpebras pesadas se abriram de repente, o campo estreito da visão fixado unicamente nas chamas do braseiro. Aquelas labaredas seriam a vida do espírito invocado e dariam a ele uma forma tangível enquanto Dendibar o mantivesse preso no plano material.

— Ey vesus venerais dimin dou — começou a entoar o mago, a princípio lentamente, depois estabelecendo um ritmo estável.

Arrebatado pela insistente atração da invocação — como se a magia, assim que tivesse recebido um bruxuleio de vida, conduzisse a si própria à conclusão do encantamento —, Dendibar passou com desenvoltura pelas várias modulações e sílabas arcanas, o suor em seu rosto a refletir ansiedade mais que nervosismo.

O mago variegado se deleitava com as invocações, pois dominava a vontade de seres muito além do mundo mortal por meio da mera persistência de seu considerável poder mental. Aquela sala representava o ápice de seus estudos, a

evidência irrefutável dos vastos limites de seus poderes.

Dessa vez, ele tinha como alvo seu informante favorito, um espírito que verdadeiramente o desprezava, mas não podia recusar seu chamado. Dendibar chegou ao clímax da invocação, a nomeação.

— Morkai — chamou ele, baixinho.

A chama do braseiro se avivou durante um momento.

— Morkai! — gritou Dendibar, arrancando o espírito de sua prisão no outro mundo. O braseiro formou uma pequena bola de fogo, depois se extinguiu nas trevas, as chamas transmutadas na imagem de um homem de pé diante de Dendibar.

Arregaçaram-se os lábios finos do mago. Que ironia, pensou ele, que o homem cujo assassinato ele arranjara acabasse se mostrando sua mais valiosa fonte de informações.

O espectro de Morkai, o Vermelho, apresentou-se resoluto e orgulhoso, uma imagem digna do poderoso mago que fora outrora. Ele mesmo havia criado aquela sala, na época em que servira à Torre das Hostes no papel de Mestre do Torreão Norte. Mas, então, Dendibar e seus capangas haviam conspirado contra ele, usando seu aprendiz de confiança para enfiar um punhal em seu coração e, assim, abrir uma trilha de sucessão para o próprio Dendibar alcançar a cobiçada posição no torreão.

Esse mesmo ato havia colocado uma segunda — e talvez mais significativa — cadeia de eventos em ação, pois foi o mesmo aprendiz, Akar Kessell, que acabou possuindo a Estilha de Cristal, o poderoso artefato que Dendibar agora acreditava estar nas mãos de Drizzt Do'Urden. As histórias que haviam chegado de Dez-Burgos sobre a batalha final de Akar Kessell nomeavam o elfo como o guerreiro que o abatera.

Não havia como Dendibar saber que a Estilha de Cristal agora jazia enterrada sob centenas de toneladas de gelo e rocha na montanha do Vale do Vento Gélido, conhecida como Sepulcro de Kelvin, perdida na avalanche que matara Kessell. Tudo o que sabia da história era que Kessell, o aprendiz insignificante, havia quase conquistado todo o Vale do Vento Gélido com a Estilha de Cristal e que Drizzt Do'Urden foi o último a ver Kessell com vida.

Dendibar retorcia as mãos ansiosamente sempre que pensava no poder que a relíquia traria a um mago mais instruído.

Saudações, Morkai, o Vermelho — riu Dendibar. — Quanta cortesia aceitar meu convite.

Aceito toda oportunidade de encará-lo, Dendibar, o Assassino — replicou o espectro. — Para que possa reconhecê-lo quando você navegar no barco da Morte pelo reino tenebroso. Então estaremos em pé de igualdade novamente...

Silêncio! — ordenou Dendibar. Embora não admitisse a verdade, o mago variegado temia imensamente o dia em que teria de enfrentar o poderoso Morkai mais uma vez. — Eu o trouxe aqui com um propósito — disse ele ao espectro. — Não tenho tempo para suas ameaças vãs.

— Então, diga-me que serviço devo executar — sibilou o espectro —, e deixeme partir. Sua presença me ofende.

Dendibar se enfureceu, mas não deu prosseguimento à discussão. O tempo agia contra um mago envolvido numa magia de invocação, pois esta o exauria para manter um espírito no plano material, e cada segundo que passava o enfraquecia um pouco mais. O maior risco naquele tipo de magia era o conjurador tentar manter o controle durante muito tempo, até que se achasse fraco demais para controlar a entidade que havia invocado.

— Uma resposta simples é tudo o que exijo de você hoje, Morkai — disse Dendibar, escolhendo cuidadosamente cada palavra enquanto prosseguia. Morkai notou a cautela e desconfiou que Dendibar escondia algo.

— Então, qual é a pergunta? — pressionou o espectro.

Dendibar manteve a cautela, considerando cada palavra antes de pronunciá-la. Ele não queria que Morkai obtivesse uma dica sequer sobre suas razões para procurar pelo drow, pois o espectro certamente transmitiria a informação através dos planos. Muitos seres poderosos — talvez até mesmo o próprio espírito de Morkai — partiriam em busca de uma relíquia tão poderosa se fizessem idéia do paradeiro da estilha.

— Quatro viajantes, um deles um elfo drow, chegaram hoje a Luskan vindos do

Vale do Vento Gélido — explicou o mago variegado. — O que vieram fazer na cidade? Por que estão aqui?

Morkai examinou sua nêmesse, tentando descobrir o motivo da pergunta.

— Está aí uma boa pergunta para a guarda de sua cidade — ele respondeu.

— Sem dúvida os visitantes declararam a que vieram ao entrar pelo portão.

— Mas foi a você que perguntei! — gritou Dendibar, subitamente explodindo de fúria. Morkai protelava, e cada segundo que passava agora cobrava seu preço do mago variegado. A essência de Morkai perdera pouco poder na morte, e ele lutava teimosamente contra o encanto aprisionador da magia. Dendibar, com um gesto rápido, abriu um pergaminho diante dele.

— lenho uma dúzia destes já redigida — avisou ele.

Morkai se encolheu. Compreendeu a natureza da escritura, um rolo de pergaminho que revelava o nome verdadeiro de seu próprio ser. E uma vez lido, despojando-o do véu de sigilo conferido pelo nome e desnudando a privacidade de sua alma, Dendibar invocaria o poder verdadeiro do pergaminho, usando modulações desafinadas para destorcer o nome de Morkai e desintegrar a harmonia de seu espírito, supliciando-o, assim, até o cerne de seu ser.

— Por quanto tempo devo procurar suas respostas? — perguntou Morkai.

Dendibar sorriu diante da vitória, embora seu desgaste fosse cada vez maior.

— Duas horas — ele respondeu sem delongas, tendo cuidadosamente decidido a duração da busca antes da invocação, escolhendo um limite de tempo que daria a Morkai oportunidade suficiente para encontrar algumas respostas, mas não o bastante para permitir que o espírito descobrisse mais do que deveria.

Morkai sorriu, adivinhando os motivos por trás da decisão. Deixou-se arremessar para trás de repente e sumiu numa nuvem de fumaça, as chamas que haviam alimentado sua forma agora relegadas ao braseiro para aguardar seu retorno.

O alívio de Dendibar foi imediato. Apesar de ainda precisar se concentrar com o intuito de manter o portal para os planos no lugar, a oposição à sua vontade e o desgaste de seu poder diminuíram consideravelmente quando o espírito se foi. A

força de vontade de Morkai quase o havia sujeitado durante a audiência, e Dendibar sacudiu a cabeça, não querendo acreditar que o velho mestre fosse capaz, mesmo morto, de manifestar-se com tamanha força. Um arrepio percorreu-lhe a espinha ao considerar se seria sábio tramar contra alguém tão poderoso. Sempre que invocava Morkai, era lembrado de que o dia do ajuste de contas certamente chegaria.

Morkai teve pouco trabalho para descobrir algo sobre os quatro aventureiros. De fato, o espectro já sabia muito sobre eles. Havia se interessado bastante por Dez Burgos durante seu reinado como Mestre do Torreão Norte, e a curiosidade não morrera com seu corpo. Mesmo agora, ele geralmente dava uma espiada no que acontecia no Vale do Vento Gélido, e qualquer um que se preocupasse com DezBurgos em meses recentes sabia algo sobre os quatro heróis.

O interesse contínuo de Morkai no mundo que deixara para trás não era uma característica incomum no mundo espiritual. A morte alterava as ambições da alma, substituindo o amor pelos ganhos materiais e sociais com a eterna avidez por conhecimento. Alguns espíritos observavam os Reinos durante incontáveis séculos, simplesmente para recolher informações e observar os vivos se ocuparem de suas vidas. Talvez fosse a inveja das sensações físicas que não podiam mais sentir. Mas, não importava o motivo, a riqueza de conhecimentos num único espírito geralmente era mais relevante que as obras reunidas em todas as bibliotecas do Reino combinadas.

Morkai descobriu muita coisa nas duas horas que Dendibar havia lhe designado. Agora era sua vez de escolher cuidadosamente as palavras. Era obrigado a satisfazer a solicitação do conjurador, mas tinha a intenção de responder da maneira mais enigmática e ambígua possível.

Os olhos de Dendibar coruscaram ao ver as chamas do braseiro darem início à sua dança denunciadora novamente. Já se teriam passado as duas horas?

perguntou-se, pois seu descanso pareceu muito mais breve e ele sentiu que não tinha se recuperado inteiramente da primeira audiência com o espectro. Contudo, não poderia rejeitar a dança das chamas. Aprumou-se e trouxe os tornozelos para mais junto do corpo, retesando-se e firmando sua posição meditativa, de pernas cruzadas.

A bola de fogo fez fumaça no auge de seus estertores e Morkai apareceu diante dele. O espectro se afastou obedientemente, sem fornecer qualquer informação até que Dendibar pedisse especificamente por ela. A história completa por trás da visita

dos quatro amigos a Luskan continuava imprecisa para Morkai, mas ele muito descobrira sobre a demanda e mais do que desejava que Dendibar viesse a saber. Ele ainda não discernira as verdadeiras intenções por trás das perguntas do mago variegado, mas sentiu com certeza que não eram boas, não importavam os objetivos de Dendibar.

— Qual é o propósito da visita? — indagou Dendibar, furioso com a tática evasiva de Morkai.

— Foi você mesmo quem me invocou — respondeu Morkai astuciosamente. — Sou obrigado a aparecer.

— Sem joguinhos! — rosnou o mago variegado. Ele fitou o espectro, manuseando o pergaminho de tormento em franca ameaça. Famosos por responder literalmente, os seres dos outros planos geralmente atarantavam seus conjuradores, distorcendo o sentido conotativo da exata formulação de uma pergunta.

Dendibar sorriu em concessão à lógica simples do espectro e esclareceu a pergunta:

— Qual é o propósito da visita a Luskan dos quatro viajantes do Vale do Vento Gélido?

Razões variadas — replicou Morkai. — Um deles veio em busca da terra natal de seu pai, e do pai de seu pai.

— O drow? — perguntou Dendibar, tentando encontrar alguma maneira de encadear suas suspeitas de que Drizzt planejava retornar ao seu mundo subterrâneo natal com a Estilha de Cristal. Talvez uma insurreição dos elfos negros, usando o poder da estilha? — É o drow que busca por sua terra natal?

— Não — respondeu o espectro, contente que Dendibar houvesse se desviado por uma tangente, protelando a linha de indagação mais específica e mais perigosa. Os minutos que se passavam logo começariam a dissipar o domínio de Dendibar sobre o espectro e Morkai esperava poder encontrar uma maneira de se libertar do mago variegado antes de revelar coisas demais sobre a companhia de Bruenor. — Drizzt Do'Urden renunciou completamente à sua terra natal. Ele nunca mais há de retornar às entranhas do mundo e certamente não com seus mais caros amigos a reboque!

— Então, quem?

— Um dos outros quatro foge de um perigo que deixou para trás — ofereceu Morkai, deturpando a linha de indagações.

— Quem busca sua terra natal? — indagou Dendibar mais enfaticamente.

— O anão, Bruenor Martelo de Batalha — replicou Morkai, obrigado a obedecer. — Ele procura o local de seu nascimento, o Salão de Mitral, e seus amigos uniram-se à sua demanda. Por que isso o interessa? Os companheiros não têm ligação com Luskan e não representam uma ameaça à Torre das Hostes.

— Não o chamei aqui para responder às suas perguntas! — ralhou Dendibar. — Agora, diga-me quem está fugindo do perigo. E o que é esse perigo?

— Observe — instruiu o espectro. Com um aceno da mão, Morkai transmitiu à mente do mago variegado uma imagem, um retrato de um cavaleiro de manto negro arremetendo impetuosamente pela tundra. O freio do cavalo estava branco de espuma, mas o cavaleiro forçava o animal a continuar implacavelmente.

— O halfling foge deste homem — explicou Morkai —, apesar de o propósito do cavaleiro continuar a ser um mistério para mim. — Contar a Dendibar até mesmo tão pouco enfurecia o espectro, mas Morkai ainda não conseguia resistir às ordens de sua nêmesse. No entanto, ele sentia os grilhões da vontade do mago afrouxando-se e desconfiava que a invocação chegava ao fim.

Dendibar se deteve para considerar as informações.

Nada do que Morkai lhe dissera indicava qualquer ligação direta com a Estilha de Cristal, mas ao menos ele descobrira que os quatro amigos não pretendiam permanecer em Luskan por muito tempo. E ele descobrira um possível aliado, mais uma fonte de informações. O cavaleiro de manto negro devia ser realmente poderoso para pôr a formidável trupe do halfling em fuga pela estrada.

Dendibar começava a formular suas próximas manobras quando um repentino e insistente repelão da teimosa resistência de Morkai rompeu sua concentração. Furioso, lançou ao espectro um olhar ameaçador e começou a desenrolar o pergaminho.

Insolente! — ele resmungou e, embora pudesse ter estendido seu domínio sobre o espectro um pouco mais caso tivesse investido sua energia numa disputa de vontades, começou a recitar o texto do rolo de pergaminho.

Morkai se encolheu, apesar de ter conscientemente levado Dendibar a esse extremo. O espectro aceitava o suplício, pois este sinalizava o fim da inquisição. E Morkai se considerava feliz por Dendibar não o ter forçado a revelar os acontecimentos ainda mais distantes de Luskan, no vale logo além das fronteiras de Dez-Burgos.

À medida que as recitações de Dendibar ressoavam de maneira dissonante na harmonia de sua alma, Morkai começou a deslocar o ponto focal de sua concentração ao longo de centenas de quilômetros, de volta à imagem da caravana mercante que agora se encontrava a um dia de viagem de Bremen, o mais próximo dos Dez-Burgos, e à imagem da corajosa moça que havia se juntado aos mercadores. O espectro se consolou em saber que ela havia, ao menos por enquanto, escapado às investigações do mago variegado.

Não que Morkai fosse altruísta; jamais fora acusado de prodigalidade nessa característica. Ele simplesmente encontrava imensa satisfação em atrapalhar como pudesse o tratante que havia arranjado para que ele fosse assassinado.

Os cachos castanho-avermelhados de Cattiebrie balouçavam em seus ombros. Ela estava sentada no alto da carroça que seguia à frente da caravana mercante que partira de Dez-Burgos no dia anterior, com destino a Luskan. Sem se incomodar com a brisa gelada, ela mantinha os olhos na estrada adiante, procurando algum sinal de que o assassino por ali passara. Ela havia transmitido informações sobre Entreri a Cássio, e ele as passaria adiante até que chegassem aos anões. Cattiebrie se perguntava agora se havia justificativa para sua partida sorrateira com a caravana mercante antes que o Clã Martelo de Batalha pudesse organizar a perseguição por conta própria.

Mas somente ela vira o assassino em ação. Sabia muito bem que, se os anões partissem atrás dele num ataque frontal, a cautela varrida por seu desejo de vingar Arnês e Grollo, muitos outros do clã morreriam.

Egoisticamente, talvez, Cattiebrie havia decidido que o assassino era assunto seu. Ele a amedrontara, despojara-a de anos de treinamento e disciplina e reduzira-a

à imagem trêmula de uma criança assustada. Mas ela era uma jovem mulher agora, não mais uma menina. Precisava responder pessoalmente aquela humilhação emocional, ou as cicatrizes seguiriam com ela até o túmulo, assombrando-a, paralisando-a por todo o sempre ao longo da senda que deveria tomar para descobrir seu verdadeiro potencial na vida.

Ela encontraria seus amigos em Luskan e os alertaria sobre o perigo às suas costas, e então, juntos, eles dariam conta de Artemis Entreri.

— Vamos indo bem rápido — assegurou-lhe o condutor chefe, solidário com a pressa da moça.

Cattiebrie não se voltou, os olhos fixos no horizonte plano diante dela.

— Meu coração me diz que não é rápido o bastante — lamentou-se.

O condutor olhou-a, curioso, mas sabia que era melhor não forçar a questão. Ela havia deixado claro desde o começo que seu assunto era particular. E, sendo a filha adotiva de Bruenor Martelo de Batalha e, conforme voz corrente, uma excelente guerreira por mérito próprio, os mercadores haviam se considerado homens de sorte por tê-la como companhia e respeitado seu desejo de privacidade. Além disso, como argumentara com tanta eloquência um dos condutores durante uma reunião informal antes da viagem, "só de pensar em olhar pro traseiro de um boi por quase quinhentos quilômetros faz a idéia de ter essa moça como companhia me parecer muito boa!".

Eles haviam até antecipado a data da partida para acomodá-la.

— Não se preocupe, Cattiebrie — tranqüilizou-a o condutor —, a gente te leva até lá!

Com um balançar da cabeça, Cattiebrie removeu do rosto o cabelo açoitado pelo vento e olhou para o sol que se punha no horizonte diante dela.

— Mas será que vai dar tempo? — ela perguntou baixinho, retoricamente, sabendo que o sussurro se perderia no vento assim que passasse por seus lábios.

Drizzt assumiu a liderança enquanto os quatro companheiros percorriam as margens do rio Mirar, distanciando-se tanto quanto possível de Luskan. Apesar de não dormirem havia várias horas, os confrontos na Cidade das Velas tinham liberado um jato de adrenalina em suas veias e nenhum deles se sentia cansado.

Havia algo de mágico no ar daquela noite, uma estática revigorante que teria feito o mais exausto viajante se lamentar por fechar os olhos. O rio, correndo célere e volumoso devido ao degelo da primavera, cintilava com a claridade da noitinha, as cristas espumosas das ondas a capturar a luz das estrelas, devolvendo-a na forma de borrifos de gotículas ajaezadas.

Normalmente cautelosos, os amigos não conseguiram evitar baixar a guarda. Não sentiam o perigo a espreitá-los de perto, nada sentiam a não ser a frialdade penetrante e agradável da noite de primavera e a misteriosa atração do firmamento. Bruenor se perdeu em sonhos com o Salão de Mitral; Régis, nas lembranças de Calimporto; até mesmo Wulfgar, tão desanimado em relação ao seu malfadado encontro com a civilização, sentiu seu espírito se elevar. Pensava em noites semelhantes na vasta tundra, quando sonhara com o que jazia além dos horizontes de seu mundo. Agora, Wulfgar descobriu que além daqueles horizontes, faltava apenas um elemento. Para sua surpresa — e contra os instintos aventureiros que repudiavam esses pensamentos consoladores —, desejou que Cattiebrie, a mulher pela qual se apaixonara, estivesse ali agora para partilhar com ele a beleza daquela noite.

Se não estivessem tão absortos no prazer individual que a noite lhes proporcionava, os outros teriam percebido uma certa vivacidade adicional também no gracioso passo de Drizzt Do'Urden. Para o drow, aquelas noites mágicas, quando a abóbada celeste se estendia até abaixo do horizonte, reafirmavam sua confiança na decisão mais importante e mais difícil que jamais tomara: a escolha de abandonar seu povo e sua terra natal. As estrelas não piscavam sobre Menzoberranzan, a cidade escura dos elfos negros. Nenhuma fascinação inexplicável dedilhava as cordas da alma partindo da pedra fria do imenso teto sombrio da caverna.

— O quanto minha gente perdeu por caminhar nas trevas — esvaiu-se o murmúrio de Drizzt no ar noturno.

A atração dos mistérios do céu infinito levou a alegria de seu espírito para além dos limites normais e abriu-lhe a mente para as perguntas irrespondíveis do

multiverso. Ele era um elfo e, apesar da pele negra, restava em sua alma um aspecto da alegria harmônica de seus primos da superfície. Ele se perguntou com que generalidade aqueles sentimentos ocorriam entre sua gente. Será que permaneciam nos corações de todos os drow? Ou séculos de sublimação teriam extinguido as chamas espirituais? Na opinião de Drizzt, talvez a maior perda sofrida por seu povo ao se retirar para as profundezas do mundo tinha sido a perda da capacidade de filosofar sobre a espiritualidade da existência simplesmente pelo bem da razão.

A luminosidade cristalina do Mirar foi gradualmente perdendo o brilho à medida que as estrelas eram ofuscadas pela aurora cada vez mais luminosa. Ela chegou como uma decepção muda para os amigos enquanto estes montavam acampamento num local abrigado perto das margens do rio.

— Fiquem sabendo que são poucas as noites assim — observou Bruenor quando o primeiro raio de luz rastejou sobre o horizonte oriental. Seus olhos cintilavam, uma insinuação do maravilhoso devaneio de que raramente desfrutava o habitualmente prático anão.

Drizzt percebeu o brilho visionário nos olhos do anão e pensou nas noites que ele e Bruenor haviam passado no alto da Ladeira de Bruenor — seu local de encontro especial —, lá no vale dos anões, em Dez-Burgos.

— Bem poucas — ele concordou.

Com um suspiro resignado, puseram-se a trabalhar. Drizzt e Wulfgar deram início ao desjejum enquanto Bruenor e Régis examinavam o mapa obtido em Luskan.

Apesar de todos os resmungos e da implicância por causa do halfling, Bruenor o havia pressionado a acompanhá-los por uma razão bem definida — fora a amizade — e, apesar de ter disfarçado muito bem suas emoções, o anão se encheu verdadeiramente de alegria quando Régis apareceu na estrada, deitando os bofes pela boca e não muito longe de Dez-Burgos, com seu pedido de última hora para se juntar à demanda.

Régis conhecia as terras ao sul da Espinha do Mundo melhor que qualquer um deles. O próprio Bruenor não saíra do Vale do Vento Gélido em quase dois séculos e, na época, era apenas uma criança-anã imberbe. Wulfgar jamais deixara o vale e a única jornada de Drizzt pela superfície do mundo havia sido uma aventura noturna, passando de uma sombra a outra e evitando muitos dos lugares que os companheiros

precisariam vasculhar se quisessem encontrar o Salão de Mitral.

Régis correu os dedos pelo mapa, recontando animadamente a Bruenor suas experiências em cada um dos lugares indicados, particularmente Mirabar, a cidade mineira de grande riqueza, ao norte, e Águas Profundas, fiel ao nome de Cidade dos Esplendores, descendo a costa em direção ao sul.

Bruenor escorregou um dedo pelo mapa, estudando as características físicas do terreno.

Mirabar fica mais ao meu gosto — disse ele, por fim, tamborilando sobre a marca da cidade enfiada nas encostas meridionais da Espinha do Mundo. — O Salão de Mitral fica nas montanhas, isso pelo menos eu sei, e não para o lado do mar.

Régis considerou as observações do anão apenas por um instante, depois deixou cair o dedo sobre um outro ponto, a mais de cento e cinquenta quilômetros de Luskan continente adentro, segundo a escala do mapa.

— Sela Longa — disse ele. — A meio caminho de Lua Argêntea e a meio caminho entre Mirabar e Águas Profundas. Um bom lugar para procurarmos nossa rota.

— Uma cidade? — perguntou Bruenor, pois a marca no mapa não passava de um pequeno ponto negro.

— Uma aldeia — corrigiu Régis. — Não há muita gente por lá, mas uma família de magos, os Harpells, vive ali há muitos anos e conhece as terras do norte melhor que ninguém. Ficariam contentes em nos ajudar.

Bruenor coçou o queixo e assentiu.

— Uma bela caminhada. O que a gente vai encontrar no caminho?

— Os rochedos — admitiu Régis, um pouco desencorajado ao se lembrar do lugar. — Ermos e cheios de orcs. Queria que houvesse uma outra estrada, mas Sela Longa ainda parece a melhor opção.

— Todas as estradas do norte são perigosas — lembrou-lhe Bruenor.

Continuaram a examinar o mapa, Régis a recordar cada vez mais detalhes.

Uma série de marcas incomuns e não identificadas — três, em particular, correndo numa linha quase reta exatamente a leste de Luskan e rumo ao complexo de rios ao sul da Floresta Oculta — chamou a atenção de Bruenor.

— Cemitérios ancestrais — explicou Régis. — Lugares sagrados dos uthgardt.

— Uthgardt?

Bárbaros — respondeu Régis sombriamente. — Como os do vale. Conhecem melhor a civilização, talvez, mas não são menos ferozes. As diferentes tribos estão por todas as terras do norte, vagando pelos ermos.

Bruenor gemeu, compreendendo o desânimo do halfling, conhecedor também dos modos selvagens e da perícia em combate dos bárbaros. Os orcs se mostrariam adversários bem menos formidáveis.

Quando os dois terminaram a conversa, Drizzt já estava se deitando à sombra fresca de uma árvore que se debruçava sobre o rio e Wulfgar ainda tinha metade do seu desjejum no prato que repetira três vezes.

— 'Cê ainda 'tá mastigando! — gritou Bruenor, ao notar as parcas porções deixadas na panela.

— Uma noite cheia de aventuras — Wulfgar respondeu alegremente, e os amigos ficaram contentes em observar que a briga aparentemente não havia deixado cicatrizes em sua determinação. — Uma boa refeição, um bom sono, e eu devo estar pronto para a estrada mais uma vez!

— Bom, não vai se acomodando ainda não! — ordenou Bruenor. — Um dos três turnos de guarda de hoje é todo seu!

Régis olhou ao redor, perplexo, sempre ligeiro para reconhecer um acréscimo em sua carga de trabalho.

— Três? — ele perguntou. — Por que não quatro?

— Os olhos do elfo são prá de noite — explicou Bruenor. — Deixa ele estar pronto prá encontrar nosso caminho quando o dia tiver corrido.

— E onde fica o nosso caminho? — perguntou Drizzt, em sua cama de musgos.
— Vocês chegaram a uma conclusão quanto ao nosso próximo destino?

— Sela Longa — respondeu Régis. — Trezentos e vinte quilômetros a leste e ao sul, contornando a Floresta do Inverno Remoto e através dos rochedos.

— Desconheço o nome — replicou Drizzt.

— Lar dos Harpells — explicou Régis. — Uma família de magos renomada por sua bondosa hospitalidade. Passei algum tempo lá quando estava a caminho de DezBurgos.

Wulfgar refugou diante da idéia. Os bárbaros do Vale do Vento Gélido desprezavam os magos, pois consideravam as artes negras um poder empregado apenas pelos covardes.

— Não tenho a menor vontade de ver esse lugar — ele declarou categoricamente.

— Quem te perguntou? — resmungou Bruenor, e Wulfgar flagrou-se voltando atrás em sua determinação, como um filho que se recusa a sustentar um argumento teimoso em face de uma repreensão do pai.

— Você vai gostar de Sela Longa — Régis o tranqüilizou. — Os Harpells merecem realmente a reputação de hospitaleiros, e os prodígios de Sela Longa vão lhe mostrar uma faceta da magia que você jamais esperou ver. Eles aceitarão até mesmo... — Flagrou sua mão involuntariamente apontando para Drizzt e, constrangido, abortou sua afirmação.

Mas o estóico drow apenas sorriu.

— Não tenha medo, meu amigo — ele consolou Régis. — Suas palavras soam verdadeiras, e eu já aceitei minha condição em seu mundo. — Ele se deteve e retribuiu individualmente cada um dos olhares desconfortáveis que recaíam sobre sua pessoa. — Conheço meus amigos e desfaço-me de meus inimigos — declarou, com uma decisão que afastou as preocupações deles.

Desfaz sim, com uma espada — acrescentou Bruenor, com uma risadinha baixa,

apesar de os ouvidos aguçados de Drizzt captarem o sussurro.

Se for preciso — concordou o drow, sorrindo. Então, ele rolou de lado para dormir um pouco, confiando totalmente nas habilidades de seus amigos para protegê-lo.

Passaram um dia ocioso à sombra, ao lado do rio. No fim da tarde, Drizzt e Bruenor fizeram uma refeição e discutiram a rota, deixando Wulfgar e Régis profundamente adormecidos, pelo menos até que tivessem comido à farta.

— Vamos seguir o rio mais uma noite — disse Bruenor. — Depois, para sudeste, atravessando o terreno aberto. Isso vai livrar a gente das matas e abrir uma trilha reta à nossa frente.

— Talvez seja melhor viajarmos somente à noite durante alguns dias — sugeriu Drizzt. — Não sabemos que olhos nos seguem desde a Cidade das Velas.

— Concordo — respondeu Bruenor. — Vamos embora, então. Uma longa estrada à nossa frente e outra mais longa ainda depois disso!

— Longa demais — murmurou Régis, abrindo um olho cheio de preguiça.

Bruenor lançou-lhe um olhar feroz. Estava ansioso — pela viagem e também por levar seus amigos a uma estrada perigosa — e, numa defesa emocional, tomava como pessoais todas as reclamações em relação à aventura.

— Para se caminhar, quero dizer — Régis explicou rapidamente. — Há fazendas nesta área e, portanto, deve haver alguns cavalos por aí.

— Cavalos vão custar muito caro por estas bandas — replicou Bruenor.

— Talvez... — disse manhosamente o halfling, e seus amigos logo adivinharam o que ele estava pensando. Os cenhos franzidos de ambos refletiam a desaprovação geral.

Temos os rochedos à nossa frente! — argumentou Régis. — Os cavalos podem deixar os orcs para trás mas, sem eles, certamente vamos precisar lutar a cada quilômetro da viagem! Além disso, seria um empréstimo. Poderíamos devolver os animais quando não precisássemos mais deles.

Drizzt e Bruenor não aprovavam a trapaça sugerida pelo halfling, mas não podiam refutar sua lógica. Cavalos certamente seriam de muita ajuda naquele ponto da jornada.

— Acorda o garoto — resmungou Bruenor.

— E quanto ao meu plano? — perguntou Régis.

— Vamos decidir quando surgir a oportunidade!

Régis ficou satisfeito, confiante de que seus amigos optariam pelos cavalos. Ele comeu até se fartar, depois juntou penosamente os poucos restos da ceia e foi acordar Wulfgar.

Estavam a caminho novamente logo em seguida e, pouco tempo depois, viram as luzes de um pequeno povoado ao longe.

— Leva a gente até lá — Bruenor disse a Drizzt. — Pode ser que valha a pena tentar o plano do Ronca-bucho.

Wulfgar, tendo perdido a conversa no acampamento, não entendeu, mas não quis discutir nem mesmo questionar o anão. Depois do desastre no Alfanje, ele havia se resignado a um papel mais passivo na viagem, deixando que os outros três decidissem que trilhas deveriam tomar. Seguia sem reclamar e mantinha o martelo de prontidão para quando fosse necessário.

Afastaram-se do rio alguns quilômetros, depois encontraram várias chácaras agrupadas no interior de uma robusta cerca de madeira.

— Há cães por aí — observou Drizzt, percebendo-os com sua excepcional audição.

— Então Ronca-bucho entra sozinho — disse Bruenor.

O rosto de Wulfgar se contorceu, confuso, principalmente, já que o olhar do halfling indicava que este não estava nada entusiasmado com a idéia.

— Isso eu não posso permitir — falou pomposamente o bárbaro. — Se há alguém entre nós que precisa de proteção é o pequeno. Não vou me esconder aqui

no escuro enquanto ele caminha sozinho para o perigo!

— Ele entra sozinho — disse Bruenor novamente. — A gente não veio aqui prá brigar, garoto. Ronca-bucho vai conseguir uns cavalos prá gente.

Régis sorriu, impotente, apanhado completamente na armadilha que Bruenor havia claramente preparado para ele. Bruenor o deixaria se apropriar dos cavalos, como Régis havia insistido, mas a permissão relutante vinha acompanhada de um certo grau de responsabilidade e bravura de sua parte. Era a maneira do anão de se absolver por seu envolvimento no engodo.

Wulfgar permaneceu firme em sua determinação de ficar ao lado do halfling, mas Régis sabia que o jovem guerreiro poderia inadvertidamente lhe trazer problemas em negociações tão delicadas.

— Você fica com os outros — ele explicou ao bárbaro. — Posso lidar com isso sozinho.

Reunindo sua coragem, ele puxou o cinto por sobre a barriga volumosa e partiu em direção ao pequeno povoado.

Os rosnados ameaçadores de vários cães o saudaram quando ele se aproximou da porteira. Pensou em voltar — o pingente de rubi provavelmente de nada adiantaria contra cães ferozes — mas, então, viu o vulto de um homem deixar uma das casas e vir em sua direção.

— O que você quer? — indagou o fazendeiro, colocando-se desafiadoramente do outro lado da porteira e apertando nas mãos uma antiga arma de haste, provavelmente passada de uma geração a outra em sua família.

Sou apenas um viajante cansado — Régis começou a explicar, tentando parecer tão digno de pena quanto pudesse. Era um conto que o fazendeiro ouvira com demasiada freqüência.

— Vá embora! — ordenou ele.

— Mas...

— Suma!

Sobre um cômodo a uma pequena distância dali, os três companheiros assistiam à confrontação, apesar de, à luz fraca, somente Drizzt ver a cena com clareza suficiente para entender o que acontecia. O drow via que o fazendeiro estava tenso pela maneira que segurava a alabarda e podia julgar a profunda determinação das exigências do homem pela carranca resoluta que este trazia.

Mas, então, Régis puxou algo de sob seu paletó e quase que imediatamente o fazendeiro relaxou a pressão das mãos sobre a arma. Pouco depois, a porteira se abriu e Régis entrou.

Os amigos esperaram ansiosamente durante várias horas extenuantes, sem qualquer outro sinal de Régis. Pensaram em confrontar os próprios fazendeiros, temendo que alguma ignóbil perfídia houvesse ocorrido ao halfling. Então, finalmente, com a lua bem além de seu ponto culminante, Régis emergiu pela porteira, conduzindo dois cavalos e dois pôneis. Os fazendeiros e suas famílias acenavam-lhe em despedida, fazendo-o prometer deter-se ali para uma visita caso algum dia passasse novamente por aquelas bandas.

— Impressionante — riu Drizzt. Bruenor e Wulfgar só fizeram menear as cabeças, incrédulos.

Pela primeira vez desde que havia entrado no povoado, Régis lembrou que sua demora poderia ter causado alguma angústia aos amigos. O fazendeiro insistira para que ele ceasse antes que se sentassem para discutir fosse lá qual o negócio que o trouxera ali, e, já que precisava ser cortês (e já que tinha ceado só uma vez naquele dia), Régis concordou, apesar de abreviar a refeição ao máximo possível e educadamente declinar do convite para repetir o prato uma quarta vez. Conseguir os cavalos mostrou-se bem fácil depois disso. Precisou apenas prometer deixá-los com os magos em Sela Longa quando ele e seus amigos prosseguissem a partir de lá.

Régis estava certo de que seus amigos não ficariam bravos com ele por muito tempo. Ele os fizera esperar, preocupados, durante metade da noite, mas seu empenho poupava a todos muitos dias numa estrada perigosa. Ele sabia que, depois de uma ou duas horas cavalgando com o vento a passar velozmente por eles, os companheiros esqueceriam toda a raiva. Mesmo que não esquecessem com tanta facilidade, para Régis, uma boa refeição sempre valia algumas inconveniências.

Drizzt propositalmente fez o grupo se deslocar mais para leste que sudeste. Não encontrou nenhuma referência no mapa de Bruenor que lhe permitisse aproximar a rota direta para Sela Longa. Se tentasse o caminho direto e errasse, mesmo que por

pouco, eles topariam com a estrada principal que vinha da cidade nortista de Mirabar sem saber se deveriam virar para o norte ou para o sul. Seguindo diretamente para leste, o drow tinha certeza de que alcançariam a estrada ao norte de Sela Longa. A viagem aumentaria em alguns quilômetros, mas talvez isso lhes poupasse vários dias de retrocesso.

Durante todo o dia e a noite seguintes, a cavalgada foi fácil e desimpedida e, depois disso, Bruenor decidiu que estavam longe o suficiente de Luskan para adotar um plano de viagem mais normal.

— A gente pode seguir de dia agora — ele anunciou no início da tarde de seu segundo dia com os cavalos.

— Prefiro a noite — disse Drizzt. Acabara de acordar e escovava seu garanhão negro, esguio, mas forte.

— Eu, não — argumentou Régis. — As noites foram feitas para se dormir, e os cavalos ficam praticamente cegos aos buracos e às pedras que poderiam estropiá-los.

— Um meio termo, então — ofereceu Wulfgar, espreguiçando-se para livrar seus ossos dos últimos vestígios de sono. — Podemos partir depois do zênite do sol, mantendo-o às nossas costas pelo bem de Drizzt, e cavalgar até tarde da noite.

— Boa idéia, rapaz — riu Bruenor. — Parece mesmo passar do meio-dia agora. Aos cavalos, então! Hora de partir!

— Você poderia ter ficado de boca fechada até depois da ceia! — Régis resmungou para Wulfgar, levando relutantemente a sela às costas de seu pequeno pônei branco.

Wulfgar correu a ajudar o amigo atribulado.
— Mas teríamos perdido meio dia de viagem — ele replicou.

— Que pena isso seria — retorquiu Régis.

Naquele dia, o quarto desde que haviam deixado Luskan, os companheiros chegaram aos rochedos, um trecho estreito de outeiros fragmentados e colinas onduladas. Uma beleza rude e indomada definia o lugar, uma impressão esmagadora de natureza selvagem que dava a cada viajante que passasse por ali uma sensação

de conquista, de que ele poderia ser o primeiro a botar os olhos em cada ponto daquela paisagem. E, como sempre era o caso nos ermos, a emoção da aventura vinha acompanhada por um certo grau de risco. Mal haviam adentrado o primeiro vale no terreno irregular e Drizzt avistou rastros que conhecia muito bem: a marcha pesada de um bando de orcs.

— Foram feitos a menos de um dia — disse ele aos seus preocupados companheiros.

Quantos? — perguntou Bruenor.

Drizzt deu de ombros.

Uns dez pelo menos, talvez o dobro.

Vamos continuar no nosso caminho — sugeriu o anão. — Estão na nossa frente e é melhor do que se estivessem atrás da gente.

Quando veio o crepúsculo, marcando o ponto médio da jornada daquele dia os companheiros fizeram uma breve parada e deixaram os cavalos pastarem num pequeno prado.

A trilha dos orcs ainda estava diante deles, mas Wulfgar, assumindo a retaguarda da trupe, mantinha os olhos voltados para trás.

— Estão nos seguindo — disse ele, diante dos rostos inquisitivos de seus amigos.

— Orcs? — Régis perguntou.

O bárbaro meneou a cabeça:

— Não como os que eu conheço. Pelo que sei, nossos perseguidores são espertos e cautelosos.

— Pode ser que os orcs daqui conheçam melhor que os orcs do vale os hábitos das pessoas de bem — disse Bruenor, mas ele desconfiava que não se tratavam de orcs e não precisava olhar para Régis para saber que o halfling tinha a mesma preocupação. A primeira marca do mapa que Régis identificara como um cemitério

ancestral não poderia estar muito longe de sua posição atual.

— De volta aos cavalos — sugeriu Drizzt. — Uma cavalgada forçada pode melhorar bastante nossa posição.

Siga até depois da lua se pôr — concordou Bruenor — E pare quando tiver encontrado um lugar onde a gente possa resistir ao ataque. Tenho a impressão que vamos ter luta antes da aurora pegar a gente de surpresa!

Eles não encontraram nenhum sinal palpável durante a cavalgada que os levou praticamente a atravessar toda a extensão dos rochedos. Até mesmo a trilha dos orcs desapareceu mais ao norte, deixando o caminho diante deles aparentemente livre. Wulfgar, porém, estava certo de que captara vários sons arás deles e movimentos na periferia de seu campo visual.

Drizzt teria preferido continuar até que tivessem deixado os rochedos completamente para trás mas, no terreno agreste, os cavalos haviam atingido o limite de sua resistência. Parou num pequeno bosque de pinheiros no topo de uma pequena elevação, suspeitando, como os demais, de que olhos hostis os observavam de várias direções.

Drizzt já estava no alto de uma das árvores antes que os outros tivessem sequer desmontado. Amarraram os cavalos bem juntos e posicionaram-se ao redor dos animais. Nem mesmo Régis conseguiria dormir, pois, apesar de confiar na visão noturna de Drizzt, a expectativa já fazia o sangue circular rápido em suas veias.

Bruenor, um veterano de centenas de batalhas, tinha toda a confiança em sua perícia em combate. Recostou-se tranqüilamente contra uma árvore, o machado chanfrado sobre o peito, uma das mãos bem firme sobre a empunhadura da arma.

Wulfgar, porém, fez outros preparativos. Começou a reunir paus e galhos quebrados e a afiar suas pontas. A procura de toda e qualquer vantagem, ele os distribuiu em posições estratégicas ao redor da área para que oferecessem a melhor disposição defensiva possível, usando suas pontas mortíferas para reduzir o número de rotas de aproximação dos atacantes. Escondeu astuciosamente outros paus em ângulos que fariam com que os orcs tropeçassem e neles se empalassem antes que conseguissem alcançá-lo.

Régis, o mais nervoso de todos, assistiu a tudo e percebeu as diferenças nas táticas dos seus amigos. Sentiu que pouco poderia fazer a fim de se preparar para tal

luta e procurou apenas manter-se fora do caminho para não atrapalhar as diligências de seus companheiros. Talvez surgisse a oportunidade para desferir um ataque de surpresa, mas ele sequer considerou essa possibilidade naquele momento. A bravura ocorria espontaneamente ao halfling. Com certeza nunca era algo que ele planejasse.

Com tantas distrações e preparativos a desviar-lhes a atenção da nervosa expectativa, foi quase um alívio quando, coisa de uma hora depois, a ansiedade se tornou realidade. Drizzt cochichou para os demais que havia movimento nos campos abaixo do bosque.

— Quantos? — retornou Bruenor.

— Quatro para um contra nós, talvez mais — Drizzt replicou. O anão se voltou para Wulfgar:

— 'Cê 'tá pronto, garoto?

Wulfgar bateu de leve no martelo diante dele.

— Quatro contra um? — ele riu.

Bruenor apreciava a confiança do jovem guerreiro, apesar de saber que a desvantagem poderia de fato mostrar-se maior, já que Régis provavelmente não se envolveria no combate franco.

— A gente deixa eles vir ou pega eles no campo? — Bruenor perguntou a Drizzt.

— Deixe-os vir — replicou o drow. — O fato de se aproximarem furtiva mente mostra que eles acreditam ter a surpresa como aliada.

— E uma surpresa revertida é, de longe, muito melhor que o primeiro golpe — completou Bruenor. — Faça o que puder com seu arco quando a coisa começar, elfo. A gente vai estar te esperando!

Wulfgar imaginou as chamas que se acendiam nos olhos cor de lavanda do drow, uma luz mortífera que jamais correspondia à calma exterior de Drizzt antes de uma batalha. O bárbaro se consolou, pois a sede de batalha do drow sobrepujava a sua, e ele nunca vira as cimitarras sibilantes superadas por nenhum adversário. Ele bateu de leve no martelo novamente e agachou-se num buraco ao lado das raízes de uma das árvores.

Bruenor se meteu entre os corpos volumosos de dois dos cavalos, enfiando os pés nos estribos de cada um dos animais, e Régis, depois de ter recheado os sacos de dormir para lhes dar a aparência de corpos adormecidos, fugiu em disparada sob os ramos baixos de uma das árvores.

Os orcs se aproximaram do acampamento em formação circular, obviamente esperando um ataque fácil. Drizzt sorriu, esperançoso, ao notar as falhas no círculo, os flancos expostos que impediriam o rápido socorro a qualquer grupo isolado. O bando inteiro alcançaria o perímetro do bosque ao mesmo tempo, e Wulfgar, o mais próximo da orla, muito provavelmente desferiria o primeiro golpe.

Os orcs se aproximaram sorrateiramente, um grupo se esgueirava em direção aos cavalos, um outro em direção aos sacos de dormir. Quatro deles passaram por Wulfgar, mas ele esperou mais um segundo e permitiu que os demais se aproximassem o suficiente dos cavalos para Bruenor atacar.

Então, passou o momento de se esconder.

Wulfgar saltou de seu esconderijo com Garra de Palas, seu martelo de guerra mágico, já em movimento.

— Tempus! —gritou ele para seu deus das batalhas, e o primeiro golpe atingiu ruidosamente o alvo, levando dois orcs ao chão.

O outro grupo correu a desamarrar os cavalos, a fim de tirá-los do acampamento, esperando dar um fim a todas as rotas de fuga.

Mas foram saudados pelos rosnados do anão e pelo clangor de seu machado!

Os orcs surpreendidos saltaram para as selas, e Bruenor dividiu um deles ao meio e arrancou a cabeça de um segundo antes que os outros dois percebessem que haviam sido atacados.

Drizzt escolheu como alvos os orcs mais próximos aos grupos sob ataque e atrasou tanto quanto pôde os reforços. A corda de seu arco zuniu uma, duas, três vezes, e um número igual de orcs caiu ao chão, os olhos fechados e as mãos impotentemente cerradas em torno das hastes das flechas assassinas.

Os ataques de surpresa haviam penetrado profundamente as fileiras de seus inimigos e agora o drow sacava as cimitarras e deixava-se cair de sua posição elevada, confiante de que ele e seus companheiros conseguiriam liquidar rapidamente o resto do bando. Entretanto, seu sorriso durou pouco, pois, ao descer, ele notou mais movimentação no campo.

Drizzt caíra no meio de três criaturas, as espadas já em movimento antes mesmo que seus pés tocassem o solo. Os orcs não estavam totalmente surpresos — um deles vira o drow cair —, mas Drizzt apanhou-os desequilibrados, ainda completando o giro que colocaria suas armas em ação.

Com os golpes rápidos do drow, a menor hesitação significava a morte certa, e Drizzt era o único sob controle em meio àquela confusão de corpos. Suas cimitarras desferiram talhos e estocadas na carne dos orcs com precisão mortal.

O sucesso de Wulfgar havia sido igualmente auspicioso. Ele encarou duas das criaturas e, apesar de serem guerreiros ferozes, os orcs não se igualavam em força ao gigantesco bárbaro. Um deles conseguiu erguer a arma tosca a tempo de bloquear o golpe de Wulfgar, mas Garra de Palas atravessou-lhe a defesa, estilhaçando a arma e depois o crânio do desafortunado orc, sem nem mesmo perder velocidade devido ao esforço.

Bruenor foi o primeiro a ter problemas. Seus ataques iniciais foram perfeitos, o que o deixou com apenas dois oponentes de pé: uma desvantagem que o anão apreciava. Mas, em meio à comoção, os cavalos empinaram e dispararam, rompendo as amarras que os prendiam aos galhos. Bruenor caiu por terra e, antes que conseguisse se recuperar, teve a cabeça pinçada pelo casco de seu próprio pônei. Um dos orcs também foi derrubado, mas o último se livrou da confusão e correu para dar cabo do anão atordoado assim que os cavalos deixaram a área.

Por sorte, um daqueles momentos espontâneos de bravura se apoderou de Régis naquele instante. Ele saiu sorrateiramente de sob a árvore, postando-se silenciosamente atrás do orc. Era alto para um orc e, mesmo nas pontas dos pés, Régis não gostou do ângulo que se apresentava para um golpe contra a cabeça do monstro. Dando de ombros, resignado, o halfling reverteu sua estratégia.

Antes que o orc pudesse sequer dar início ao golpe que abateria Bruenor, a maça do halfling subiu por entre seus joelhos, chocando-se contra sua virilha e erguendo-o do chão. A vítima, aos berros, levou às mãos ao ferimento, revirou os olhos a esmo e foi ao chão sem mais ambições de lutar.

Tudo acontecera apenas num instante, mas a vitória ainda não fora conquistada. Outros seis orcs entraram na refrega, dois deles interromperam a tentativa de Drizzt de chegar até Régis e Bruenor, três outros correram em auxílio do companheiro solitário que enfrentava o gigantesco bárbaro. E um deles rastejando pela mesma trajetória tomada por Régis, aproximou-se do halfling desavisado.

No mesmo instante em que Régis distinguiu o grito de alerta do drow, uma clava o atingiu entre as omoplatas, arrancando-lhe o ar dos pulmões e atirando-o ao solo.

Wulfgar agora era acossado pelos quatro lados e, apesar de sua gabolice antes da batalha, descobriu que não gostava nada daquela situação. Concentrou-se em aparar os golpes, esperando que o drow conseguisse chegar até ele antes que suas defesas sucumbissem.

Ele se encontrava em terrível inferioridade numérica.

Uma espada orc entrou-lhe numa costela, uma outra lhe cortou o braço.

Drizzt sabia que poderia derrotar os dois que agora enfrentava, mas duvidava que conseguisse fazê-lo a tempo de ajudar seu amigo bárbaro ou o halfling. E havia ainda reforços no campo.

Régis rolou para se postar bem ao lado de Bruenor, e os gemidos do anão deixaram claro que a luta terminara para ambos. Então, o orc estava sobre ele, a clava erguida acima da cabeça e um sorriso maldoso a se espalhar em sua cara feia. Régis fechou os olhos, sem vontade de assistir à queda do golpe que o mataria.

Então, ouviu o som do impacto... acima dele.

Assustado, ele abriu os olhos. Uma machadinha se achava encravada no peito do seu atacante. O orc olhou para a coisa, atordoado. A clava despencou inofensivamente atrás do orc e ele também caiu de costas, morto.

Régis não entendeu.

— Wulfgar? —perguntou ele, para ninguém.

Uma forma descomunal, quase tão grande quanto a de Wulfgar, saltou sobre ele e precipitou-se sobre o orc, arrancando ferozmente a machadinha do peito da criatura.

Era humano e vestia as peles de um bárbaro, mas, diferente das tribos do Vale do Vento Gélido, os cabelos daquele homem eram negros. — Ah, não — gemeu Régis, lembrando-se de seus próprios alertas para Bruenor sobre os bárbaros uthgardt. O homem salvara sua vida, mas, conhecendo a reputação do selvagem, Régis duvidava que uma amizade se formaria a partir daquele encontro. Ele começou a se sentar, desejando expressar sua sincera gratidão e dispersar quaisquer idéias hostis que o bárbaro pudesse em relação a ele. Pensou até mesmo em usar o pingente de rubi para evocar alguns sentimentos amistosos.

Mas o grandalhão, percebendo o movimento, girou de repente e deu-lhe um pontapé no rosto.

Régis caiu de costas e tudo ficou escuro.

5. PÕNEIS CELESTES

Bárbaros de cabelos negros, aos gritos, tomados pelo frenesi da batalha, irromperam no bosque. Drizzt percebeu imediatamente que aqueles guerreiros corpulentos eram as formas que vira no campo, movendo-se por trás das fileiras de orcs, mas ele ainda não tinha certeza se eram aliados ou inimigos.

Não importava de que lado estavam, a chegada dos bárbaros infundiu terror nos orcs remanescentes. Os dois que combatiam Drizzt perderam toda a vontade de lutar, revelando o desejo de desistir do confronto e fugir com uma súbita alteração de postura. Drizzt lhes fez a vontade, certo de que não iriam muito longe de qualquer maneira e sentindo que também seria aconselhável sumir de vista.

Os orcs fugiram, mas seus perseguidores logo os envolveram em nova batalha pouco além das árvores. Menos óbvio em sua fuga, Drizzt subiu, sorrateiro e despercebido, de volta à árvore onde deixara seu arco.

Wulfgar foi incapaz de sublimar com a mesma facilidade sua ânsia de batalhas.

Com dois de seus amigos inconscientes, sua sede pelo sangue dos orcs era insaciável, e o novo grupo de homens que se juntara à luta clamava por Tempus — seu próprio deus das batalhas — com um fervor que o jovem guerreiro não conseguiria ignorar. Distraído pela repentina marcha dos acontecimentos, o círculo de orcs em volta de Wulfgar se afrouxou por apenas um instante, e ele golpeou com força.

um orc desviou o olhar, e Garra de Palas lacerou-lhe a cara antes que seus olhos retornassem à luta. Wulfgar varou a falha no círculo, empurrando um segundo orc ao passar. Enquanto a criatura cambaleava, tentando se virar para realinhar a defesa, o poderoso bárbaro a abateu com um só golpe. Os outros dois se viraram e fugiram, mas Wulfgar seguiu em seus calcanhares.

Arremessou o martelo, arrancou a vida de um deles e saltou sobre o outro, levando-o ao chão sob seu peso e depois esmagou-o até a morte com as Próprias mãos.

Ao terminar, depois de ouvir o derradeiro estalido das vértebras do pescoço, Wulfgar lembrou-se de sua situação e de seus amigos. Ficou de pé num salto e recuou, de costas para as árvores.

Os bárbaros de cabelos negros guardaram distância, respeitando-lhe a habilidade, e não havia como Wulfgar ter certeza das intenções deles. Olhou ao redor, procurando pelos amigos. Régis e Bruenor jaziam lado a lado, perto de onde os cavalos haviam sido amarrados; não sabia dizer se estavam vivos ou mortos. Não havia sinal de Drizzt, mas ainda se combatia além da outra orla do bosque.

Os guerreiros se dispuseram num amplo semicírculo ao redor dele, bloqueando todas as rotas de fuga. Mas interromperam de repente seu posicionamento, pois Garra de Palas retornara magicamente às mãos de Wulfgar.

Ele não seria capaz de vencer tantos assim, mas a idéia não o intimidava. Morreria lutando, como um verdadeiro guerreiro, e sua morte seria lembrada. Se os bárbaros de cabelos negros o atacassem, sabia que muitos não retornariam às respectivas famílias. Fincou os calcanhares no solo e apertou firmemente o martelo de guerra nas mãos.

— Acabemos logo com isso — ele grunhiu para as trevas.

— Espere! — veio de cima um sussurro baixo, mas imperativo. Wulfgar

imediatamente reconheceu a voz de Drizzt e relaxou as mãos. — Mantenha sua honra, mas saiba que mais vidas estão em jogo além da sua!

Wulfgar compreendeu então que Régis e Bruenor provavelmente ainda estavam vivos. Deixou Garra de Palas cair e gritou para os guerreiros:

— Bons olhos os vejam!

Não responderam, mas um deles, quase tão alto e musculoso quanto Wulfgar, deixou as fileiras e aproximou-se para se colocar diante dele. O estranho usava o cabelo comprido preso numa única trança que lhe descia pelo lado do rosto e por sobre o ombro. As faces se achavam pintadas de branco, à semelhança de asas. A resistência de sua constituição e a disposição disciplinada de seu rosto refletiam uma vida inteira na imensidão agreste e, não fosse pela cor negra dos cabelos, Wulfgar o teria julgado um membro das tribos do Vale do Vento Gélido.

O homem moreno também reconheceu Wulfgar; contudo, mais versado nas estruturas universais das sociedades do norte, não ficou tão perplexo com as semelhanças.

— Você é do vale — disse ele numa forma imperfeita da língua geral. — Além das montanhas, onde sopra o vento frio.

Wulfgar assentiu.

— Sou Wulfgar, filho de Beornegar, da Tribo do Alce. Temos os mesmos deuses, pois eu também clamo a Tempus por força e coragem.

O homem moreno olhou ao redor, para os orcs abatidos.

— O deus responde ao seu chamado, guerreiro do vale.

O queixo de Wulfgar se ergueu de orgulho.

— Também temos em comum o ódio pelos orcs — continuou ele —, mas nada sei sobre o seu povo.

— Há de aprender — respondeu o homem moreno.

Ele estendeu a mão e indicou o martelo de guerra. Wulfgar se aprumou, firme

sem a menor intenção de se render, não importavam suas chances de sobrevivência. O homem moreno olhou de lado, atraindo o olhar de Wulfgar. Dois guerreiros haviam apanhado Bruenor e Régis e os carregavam nas costas, enquanto outros haviam já recapturado os cavalos e os traziam pelas rédeas.

— A arma — exigiu o homem moreno. — Você está em nossas terras sem nossa permissão, Wulfgar, filho de Beornegar. O preço de tal crime é a morte. Vai assistir à execução da sentença dos seus amiguinhos?

O Wulfgar mais jovem teria atacado naquele instante e provocado a perdição de todos eles num arroubo de fúria gloriosa. Mas Wulfgar muito aprendera com seus novos amigos, particularmente com Drizzt. Ele sabia que Garra de Palas retornaria ao seu chamado e sabia também que Drizzt não os abandonaria. Não era hora de lutar.

Ele até mesmo deixou que lhe amarrassem as mãos, um ato de desonra que nenhum guerreiro da Tribo do Alce jamais permitiria. Mas Wulfgar tinha fé em Drizzt. Suas mãos seriam liberadas novamente. Então, seria sua a última palavra.

Quando chegaram ao acampamento dos bárbaros, tanto Régis quanto Bruenor haviam recobrado a consciência e, amarrados, caminhavam ao lado de seu amigo bárbaro. O sangue seco formava crostas nos cabelos de Bruenor, e ele perdera o elmo, mas sua resistência de anão fizera com que sobrevivesse a mais um confronto mortal.

Galgaram o cimo de uma elevação e chegaram ao perímetro de um círculo de tendas e fogueiras chamejantes. Ao som dos brados em louvor a Tempus, a volta do bando de guerra despertou o acampamento e cabeças decepadas de orcs foram atiradas dentro do círculo para anunciar a gloriosa chegada dos guerreiros. O fervor no interior do acampamento logo se igualou ao do bando guerra que chegava, e os três prisioneiros foram os primeiros a entrar, aos empurrões, para serem saudados por vinte bárbaros aos berros.

— O que é que eles comem? — perguntou Bruenor, mais por sarcasmo que preocupação.

— Seja lá o que for, é bom alimentá-los, e rápido — respondeu Régis, conseguindo do guarda atrás dele um tapa na nuca e um aviso para ficar calado.

Os prisioneiros e os cavalos foram reunidos no centro do acampamento, e a tribo os cercou numa dança de vitória, chutando cabeças de orcs e entoando em voz alta, numa língua desconhecida pelos companheiros, seu louvor a Tempus e a Uthgar — o herói ancestral — pelo sucesso da noite.

Aquilo continuou durante quase uma hora e, então, acabou de repente, e todos os rostos no círculo se voltaram para a aba fechada de uma tenda grande e ornamentada.

O silêncio se prolongou por um instante antes que a aba se abrisse de repente. Para fora saltou um ancião, esguio como um mastro de tenda, demonstrando, porém, mais energia do que se esperaria de sua óbvia idade avançada. O rosto pintado com as mesmas marcas dos guerreiros, só que mais elaboradas, ele usava sobre um dos olhos um tapa-olho com uma imensa gema verde costurada nele. Sua túnica era do mais puro branco, as mangas se revelavam como asas recobertas de penas sempre que ele agitava os braços. Dançou e rodopiou pelas fileiras de guerreiros, e todos prendiam a respiração e se encolhiam até que ele tivesse passado.

— Chefe? — sussurrou Bruenor.

— Xamã — corrigiu Wulfgar, melhor conhecedor dos costumes da vida tribal. O respeito que os guerreiros mostravam àquele homem advinha de um temor muito além daquele que um inimigo mortal, ou até mesmo um líder, seria capaz de provocar.

O xamã girou e saltou, pousando bem diante dos três prisioneiros. Olhou para Bruenor e Régis durante apenas um instante, depois voltou toda a sua atenção para Wulfgar.

— Sou Valric Olhar Alto — berrou ele, de repente. — Sacerdote dos seguidores dos Pôneis Celestes! Os filhos de Uthgar!

— Uthgar! — repetiram os guerreiros, batendo suas machadinhas contra os escudos de madeira.

Wulfgar esperou até que a comoção se extinguísse, depois se apresentou:

— Sou Wulfgar, filho de Beornegar, da Tribo do Alce.

— E eu sou Bruenor... — começou o anão.

— Silêncio! — berrou-lhe Valric, tremendo de raiva. — Não dou a mínima para você!

Bruenor fechou a boca e alimentou sonhos que envolviam seu machado e a cabeça de Valric.

— Não era a nossa intenção lhes fazer mal, nem invadir — começou Wulfgar, mas Valric ergueu a mão e o interrompeu.

— Seu propósito não me interessa — explicou com calma, mas sua agitação ressurgiu imediatamente. — Tempus nos entregou vocês, isso é tudo! Um guerreiro valoroso?

Ele olhou ao redor, para seus próprios homens, e a resposta deles mostrou impaciência pelo desafio iminente.

— A quantos você fez jus? — ele perguntou a Wulfgar.

— Sete tombaram diante de mim — respondeu orgulhosamente o jovem bárbaro.

Valric assentiu, com ar aprovador.

— Alto e forte — comentou ele. — Descubramos se Tempus está ao seu lado. Julguemos se você é digno de correr com os Pôneis Celestes!

Gritos irromperam imediatamente e dois guerreiros se apressaram a desamarrar Wulfgar. Um terceiro, o líder do bando de guerra que falara a Wulfgar no arvoredo, lançou ao chão a machadinha e o escudo e adentrou o círculo com impetuosidade.

Drizzt esperou em sua árvore até que o último membro do bando de guerra partisse, após desistir da busca pelo cavaleiro da quarta montaria. Então, o drow se moveu rapidamente e juntou alguns dos objetos abandonados: o machado do anão e a maça de Régis. Contudo, foi obrigado a estacar e a se controlar ao encontrar o elmo de Bruenor, manchado de sangue, a ostentar um novo amassado e um dos chifres, quebrado. Teria seu amigo sobrevivido?

Ele enfiou o elmo quebrado em sua mochila e escapuliu-se atrás do grupo, mantendo uma distância cautelosa.

O alívio o inundou ao chegar ao acampamento e avistar seus três amigos, Bruenor tranquilo entre Wulfgar e Régis. Satisfeito, Drizzt recolheu suas emoções e todos os pensamentos referentes ao confronto anterior, focalizou sua perspicácia na situação diante dele e formulou um plano de ataque para libertar seus amigos.

O homem moreno ofereceu as palmas abertas a Wulfgar, convidando sua contraparte loura a segurá-las. Wulfgar jamais vira aquele desafio antes, mas não era tão diferente das provas de força que sua própria gente praticava.

Seus pés não devem se mexer! — instruiu Valric. — Este é o desafio de força! Que Tempus nos mostre seu valor!

A fisionomia determinada de Wulfgar não revelava o menor sinal de sua confiança em poder derrotar qualquer homem numa prova como aquela. Ele nivelou suas mãos com as do oponente.

O homem agarrou-as furiosamente e rosnou para o imenso forasteiro. Quase imediatamente, antes que Wulfgar tivesse sequer firmado as mãos ou posicionado os pés, o xamã gritou para que comesçassem, e o homem moreno impeliu as mãos adiante, fazendo com que as costas de Wulfgar se dobrassem sobre seus pulsos. Os gritos irromperam em cada canto do acampamento; o homem moreno rugia e empurrava com toda a sua força, mas, passado o momento da surpresa, Wulfgar reagiu.

Os músculos de ferro no pescoço e nos ombros de Wulfgar se retesaram subitamente, e seus braços descomunais se avermelharam com o afluxo forçado de sangue em suas veias. Tempus realmente o abençoara; restava apenas ao seu pujante oponente ficar embasbacado diante do espetáculo de sua força. Wulfgar fitou-o diretamente nos olhos e retribuiu o rosnado com um olhar determinado que profetizava a vitória inevitável. Então, o filho de Beornegar se jogou para frente, interrompendo o impulso inicial do homem moreno e forçando as próprias mãos de volta a um ângulo mais normal em relação a seus pulsos. Readquirida a paridade, Wulfgar percebeu que um empurrão repentino deixaria seu oponente na mesma desvantagem da qual ele acabara de escapar. Dali em diante, seria improvável que o homem moreno se agüentasse por muito tempo.

Mas Wulfgar não estava ansioso para pôr fim à peleja. Ele não queria humilhar seu oponente — isso apenas criaria um inimigo — e, mais importante ainda, ele sabia que Drizzt estava por perto. Quanto mais conseguisse prolongar a peleja — e

manter os olhos de cada membro da tribo fixos nele —, mais tempo Drizzt teria para colocar algum plano em ação.

Os dois homens se agüentaram ali durante vários segundos e Wulfgar não conseguiu evitar um sorriso quando percebeu a forma escura que se esgueirava por entre os cavalos, atrás dos guardas fascinados, do outro lado do acampamento. Não saberia dizer se era ou não sua imaginação, mas pensou ter visto dois pontos de chama lilás a fitá-los desde as trevas. Mais alguns segundos, decidiu, apesar de saber que se arriscava por não dar logo fim ao desafio. O xamã poderia declarar um empate se eles permanecessem imóveis durante muito tempo.

Mas, então, acabou. As veias e os tendões nos braços de Wulfgar saltaram e seus ombros se ergueram ainda mais alto.

—Tempus — vociferou, glorificando o deus por ainda mais uma vitória e, então, com uma repentina e feroz explosão de energia, obrigou o homem moreno a se ajoelhar. A toda a sua volta, o acampamento se quedou silencioso. Até mesmo o xamã ficou sem palavras diante daquela exibição.

Dois guardas se moveram hesitantemente para flanquear Wulfgar.

O guerreiro derrotado se levantou e ficou ali, a encarar Wulfgar. Nenhum sinal de fúria desfigurava seu rosto, apenas a honesta admiração, pois os Pôneis Celestes eram um povo honrado.

— Nós poderíamos acolhê-lo — disse Valric. — Você derrotou Torlin, filho de Jerek Caçador do Lobo, Chefe dos Pôneis Celestes. Torlin nunca havia sido superado antes!

— E meus amigos? — perguntou Wulfgar.

— Não dou a mínima para eles! — devolveu Valric. — O anão será libertado numa trilha que leva para fora de nossas terras. Não temos desavenças com ele ou sua gente, nem desejamos ter qualquer negócio com eles!

O xamã olhou dissimuladamente para Wulfgar.

— O outro é um fraco — declarou. — Há de servir para marcar seu ritual de passagem na tribo, seu sacrifício para o cavalo alado.

Wulfgar não respondeu imediatamente. Eles testaram sua força e agora testavam sua lealdade. Os Pôneis Celestes haviam lhe prestado sua mais alta honraria ao lhe oferecer um lugar na tribo, mas somente sob a condição de que ele demonstrasse lealdade sem sombra de dúvida. Wulfgar pensou em seu próprio povo e no modo como tinham vivido durante tantos séculos na tundra. Mesmo agora, muitos dos bárbaros do Vale do Vento Gélido teriam aceitado os termos e matado Régis, pois consideravam a vida de um halfling um pequeno preço por tamanha honra. Essa era a desilusão da existência de Wulfgar com sua gente, a faceta do código moral deles que se mostrara inaceitável aos seus padrões pessoais.

— Não — ele respondeu a Valric, sem pestanejar.

— É um fraco! — argumentou Valric. — Somente os fortes merecem a vida!

— Não serei eu a decidir o destino dele — respondeu Wulfgar. — E nem você.

Valric fez sinal para os guardas, e eles imediatamente reataram as mãos de Wulfgar.

— Uma perda para o nosso povo — Torlin disse a Wulfgar. — Você teria recebido uma posição de honra entre nós.

Wulfgar não respondeu, sustentando o olhar de Torlin por um longo momento, partilhando o respeito e também a compreensão mútua de que seus códigos eram diferentes demais para uma associação como aquela. Numa impossível fantasia comum, ambos se imaginaram lutando lado a lado, abatendo orcs às dezenas e inspirando os bardos a compor uma nova lenda.

Era a vez de Drizzt atacar. O drow se detivera ao lado dos cavalos para ver o resultado da peleja e também para avaliar melhor seus inimigos. Planejou seu ataque de modo a causar mais efeito que dano, pois desejava encenar um grande espetáculo a fim de intimidar uma tribo de guerreiros destemidos tempo suficiente para que seus amigos deixassem o círculo.

Sem dúvida, os bárbaros haviam ouvido falar dos elfos negros. E, sem dúvida, as histórias que tinham ouvido eram apavorantes.

Em silêncio, Drizzt amarrou os dois pôneis atrás dos cavalos, depois montou os corcéis, um pé no estribo de cada um deles. Erguendo-se entre ambos,

sobranceiro, atirou para trás o capuz do manto. Com o perigoso brilho em seus olhos cor de lavanda a cintilar furiosamente, ele fez as montarias dispararem rumo ao interior do círculo, o que dispersou os atordoados bárbaros mais próximos.

Gritos de raiva se ergueram dos surpresos homens da tribo e o tom dos brados assumiu um aspecto de terror assim que os bárbaros viram a pele negra. Torlin e Valric se voltaram para encarar a ameaça que se aproximava, mas nem mesmo eles sabiam lidar com a personificação de uma lenda.

E Drizzt tinha um truque preparado para eles. Com um aceno de sua mão negra, chamas púrpuras e frias irromperam da pele de Torlin e Valric, o que lançou os dois bárbaros supersticiosos num frenesi de pânico. Torlin caiu de joelhos, agarrando os braços, incrédulo, e o excitável xamã se jogou no chão e começou a rolar na terra.

Wulfgar aproveitou sua deixa. Um novo afluxo de força em seus braços arrebentou as correias de couro que lhe prendiam os pulsos. Ele deu continuidade ao impulso das mãos, brandindo-as para cima, e acertou diretamente as faces dos dois guardas ao seu lado, atirando-os de costas ao chão.

Bruenor também compreendeu seu papel. Pisou com todo seu peso no peito do pé do bárbaro solitário entre ele e Régis e, quando o homem se abaixou para levar as mãos ao pé dolorido, Bruenor deu-lhe uma cabeçada na frente. O homem tombou tão facilmente quanto Sussurro o fizera no Beco do Rato, em Luskan.

— Ei, também funciona sem o elmo! — admirou-se Bruenor.

— Só se for a cabeça de um anão! — observou Régis enquanto Wulfgar agarrava a ambos pelos colarinhos e erguia-os com facilidade até as selas dos pôneis.

Ele também montou imediatamente, ao lado de Drizzt, e os quatro arremeteram pelo outro lado do acampamento. Tudo acontecera rápido demais para que os bárbaros preparassem as armas ou dessem forma a algum tipo de defesa.

Drizzt deu a volta com seu cavalo e posicionou-se atrás dos pôneis para proteger a retaguarda.

— Corram! — ele gritou para seus amigos, batendo nas ancas das montarias com a parte chata das cimitarras. Os outros três gritaram vitória como se a fuga já se houvesse completado, mas Drizzt sabia que aquela havia sido a parte fácil. A aurora se aproximava, célere, e, naquele terreno irregular e des conhecido, os bárbaros

nativos os alcançariam facilmente.

Os companheiros arremeteram pelo silêncio da madrugada e escolheram o caminho mais direto e mais fácil para ganhar tanto terreno quanto possível.

Drizzt ainda mantinha um olho na retaguarda, esperando que os bárbaros bem na cola deles. Mas a comoção no acampamento havia se extinguido quase imediatamente depois da fuga, e o drow não via sinais de perseguição.

A ora só se ouvia um único brado, o canto ritmado de Valric numa língua nenhum dos viajantes compreendia. O pavor no rosto de Wulfgar fez todos se deterem.

Os poderes de um xamã — explicou o bárbaro.

No acampamento, Valric estava sozinho com Torlin no interior do círculo formado por sua gente, entoando um cântico e dançando o ritual supremo de sua posição, invocando o poder do Animal Espiritual de sua tribo. O aparecimento do elfo drow havia amedrontado completamente o xamã. Ele interrompeu a perseguição antes que esta tivesse início e correu para sua tenda em busca do sagrado bernal de couro necessário para o ritual, pois decidira que o espírito do cavalo alado, o Pégaso, deveria lidar com aqueles invasores.

Valric escolheu Torlin como receptáculo da forma do espírito, e o filho de Jerek aguardava a possessão com estóica dignidade, odiando o ato, pois isso o despojava de sua identidade, mas resignado à absoluta obediência ao xamã.

Entretanto, a partir do momento em que a coisa começou, Valric compreendeu, em meio à sua agitação, que se havia excedido na urgência da invocação.

Torlin emitiu um grito estridente e foi ao chão, contorcendo-se de agonia. Uma nuvem cinzenta o envolveu, os vapores revoltos se combinaram à sua forma e remodelaram suas feições. Seu rosto inchou e se contorceu e, de repente, projetou-se para assumir o aspecto da cabeça de um cavalo. Seu torso também se transmutou em algo inumano. Valric tivera a intenção de apenas emprestar um pouco das forças do espírito do Pégaso a Torlin, mas a própria entidade viera e possuía o homem inteiramente, subjugando-lhe o corpo à sua própria imagem.

Torlin foi consumido.

Em seu lugar apareceu a forma espectral do cavalo alado. Todos na tribo caíram

de joelhos diante dele, até mesmo Valric, que não conseguia encarar a imagem do Animal Espiritual. Mas o Pégaso conhecia os pensamentos do xamã e compreendia as necessidades dos seus filhos. As narinas do espírito soltaram fumaça, o animal se elevou no ar e partiu em perseguição aos invasores que fugiam.

Os amigos haviam imposto um passo mais confortável, embora ligeiro, às montarias. Livres das amarras, com a aurora rompendo diante deles e nenhuma perseguição aparente às suas costas, eles tinham se acalmado um pouco. Bruenor remexia o elmo nas mãos, tentando desamassá-lo o suficiente para recolocar a coisa em sua cabeça. Até mesmo Wulfgar, tão impressionado ao ouvir o cântico do xamã pouco antes, começou a relaxar.

Somente Drizzt, sempre cauteloso, não se convenceu tão facilmente de que haviam escapado. E foi o drow quem primeiro percebeu a aproximação do perigo.

Nas cidades escuras, os elfos negros geralmente lidavam com seres de outro mundo e, no decorrer de muitos séculos, essas criaturas engendraram na raça dos drow uma sensibilidade às suas emanções mágicas. Drizzt deteve repentinamente o cavalo e fez a volta.

— Que é que 'cê 'tá ouvindo? — perguntou-lhe Bruenor.

— Não ouço nada — respondeu Drizzt, os olhos dardejando em busca de algum sinal. — Mas há algo lá.

Antes que conseguissem responder, a nuvem cinzenta se precipitou do céu e se abateu sobre eles. Os cavalos corcovaram e empinaram, tomados de um pânico incontrollável, e, na confusão, nenhum dos amigos conseguiu discernir o que acontecia. O Pégaso, então, formou-se bem na frente de Régis e o halfling sentiu um frio mortal a penetrar-lhe os ossos. Ele gritou e caiu de sua montaria.

Bruenor, cavalgando ao lado de Régis, investiu intrepidamente contra a forma espectral. Mas o arco descendente do machado encontrou apenas uma nuvem de fumaça onde a aparição estivera. Então, tão repentinamente quanto desaparecera, o espírito retornou, e Bruenor também sentiu o frio gélido de seu toque. Mais forte que o halfling, ele conseguiu se manter sobre o pônei.

— O que? — ele gritou em vão para Drizzt e Wulfgar.

Garra de Palas passou por ele com um silvo e seguiu em frente até o alvo. Mas o

Pégaso era só fumaça novamente, e o martelo de guerra mágico passou sem encontrar resistência através da nuvem turbilhonante.

Num instante, o espírito estava de volta, precipitando-se sobre Bruenor. O pônei do anão rodopiou e foi ao chão num esforço frenético de escapar da criatura.

— Não vai conseguir atingi-lo! — Drizzt gritou para Wulfgar, que correu em auxílio do anão. — A criatura não existe totalmente neste plano!

As fortes pernas de Wulfgar controlaram o cavalo apavorado e o bárbaro golpeou assim que Garra de Palas retornou às suas mãos. Mas, novamente, encontrou apenas fumaça.

— Então, como? — ele berrou para Drizzt, os olhos dardejando em busca dos primeiros sinais do espírito a se reformar.

Drizzt vasculhou sua mente em busca das respostas. Régis ainda estava 'lido e imóvel sobre o campo, e Bruenor, embora não tivesse sido ferido tão gravemente ao cair do pônei, parecia aturdido e tremia devido ao frio sobrenatural. Drizzt agarrou-se a um plano desesperado. Sacou de sua bolsa a estátua de ônix da pantera e chamou por Guenhwyvar.

O espírito retornou e atacou com fúria renovada. Baixou primeiro sobre Bruenor, envolvendo o anão com suas asas frias.

— Maldito seja daqui até o Abismo! — vociferou Bruenor em corajosa oposição.

Entrando precipitadamente na luta, Wulfgar perdeu o anão completamente de vista, exceto pela cabeça do machado que continuava a irromper inofensivamente através da fumaça.

Então, a montaria do bárbaro estacou, recusando-se, contra todos os esforços, a se aproximar ainda mais do animal sobrenatural. Wulfgar saltou de sua sela e investiu, lançando-se diretamente através da nuvem antes que o espírito conseguisse se reformar, e seu impulso fez com que tanto ele quanto Bruenor saíssem do outro lado do manto fumarento. Rolaram para longe e olharam para trás, apenas para descobrir que o espírito havia desaparecido completamente mais uma vez.

As pálpebras de Bruenor pendiam pesadamente, sua pele apresentava um lívido tom de azul e, pela primeira vez em sua vida, seu espírito indomável não tinha peito para lutar. Wulfgar também experimentara o toque gélido ao atravessar o espírito, mas ele ainda estava disposto a lutar mais um assalto com a criatura.

— Não podemos lutar contra isto! — disse Bruenor, ofegante e entre dentes. — Aparece prá atacar, mas some quando é a nossa vez!

Wulfgar chacoalhou a cabeça, desafiador.

Tem de haver uma maneira! — reclamou ele, apesar de obrigado a admitir que o anão estava certo. — Mas meu martelo não é capaz de destruir nuvens!

Guenhwyvar apareceu ao lado de seu mestre e colocou-se rente ao solo, em busca da nênese que ameaçava o drow. Drizzt compreendeu as intenções do gato.

Não! — ordenou. — Aqui não. — O drow se lembrou de algo que Guenhwyvar fizera vários meses antes. Para salvar Régis das pedras que caíam no desabamento de uma torre, Guenhwyvar levava o halfling numa jornada -s aos planos da existência. Drizzt agarrou a pelagem espessa da pantera.

— Leve-me à terra do espírito — instruiu ele. — Para o próprio plano dele, onde minhas penetrarão fundo seu ser substancial.

O espírito apareceu novamente ao mesmo tempo em que Drizzt e o gato desapareciam numa outra nuvem.

— Continue golpeando! — Bruenor disse ao seu companheiro. —

Mantenha a coisa na forma de fumaça prá ela não conseguir te atacar!

— Drizzt e o gato se foram! — gritou Wulfgar.

— Para a terra do espírito — explicou Bruenor.

Drizzt levou um bom tempo para se orientar. Ele adentrara um lugar de realidades diferentes, uma dimensão onde tudo, até mesmo sua própria pele, assumia o mesmo tom de cinza, sendo os objetos apenas distinguíveis por uma delicada e bruxuleante linha negra que lhes servia de contorno. Sua percepção de profundidade era inútil, pois não havia sombreados e nenhuma fonte discernível de luz para utilizar

como referência. E não achava onde pôr os pés, nada tangível abaixo dele, nem mesmo conseguia saber que direção era para cima ou para baixo. Esses conceitos não pareciam fazer sentido ali.

Ele distinguiu os contornos cambiantes do Pégaso quando este saltava entre os planos, nunca inteiramente num ou noutro lugar. Tentou se aproximar do animal e descobriu que a propulsão era um ato da mente e o corpo automaticamente seguia as instruções da vontade. Ele se deteve diante das linhas cambiantes, a cimitarra mágica erguida para golpear quando o alvo aparecesse inteiramente.

Então, o contorno do Pégaso se completou, e Drizzt enterrou sua espada na bruxuleante linha negra que lhe marcava a forma. A linha se transformou, arqueouse, e o contorno da cimitarra também estremeceu, pois ali até mesmo as propriedades da lâmina de aço assumiam uma composição diferente. Mas o aço se mostrou o mais forte, e a cimitarra retomou seu fio recurvo e perfurou a linha do espírito. Veio então uma súbita titilação no gris, como se a linha do espírito estremecesse num arrepio de agonia.

Wulfgar viu a nuvem de fumaça se evoluir de repente, quase se rematerializando na forma do espírito.

— Drizzt! — gritou para Bruenor. — Ele está enfrentando o espírito em pé de igualdade!

— Prepare-se, então! — Bruenor respondeu ansiosamente, apesar de saber que seu próprio papel na luta havia terminado. — Pode ser que o drow traga a coisa de volta prá você por tempo suficiente para um golpe! — Bruenor abraçou o próprio corpo, tentando arrancar o frio de seus ossos, e tropeçou na forma imóvel do halfling.

O espírito se voltou contra Drizzt, mas a cimitarra o golpeou novamente. E Guenhwyvar lançou-se na refrega, as grandes garras do gato a dilacerar o contorno negro do inimigo. O Pégaso se afastou com um giro sobre as patas compreendendo que não tinha qualquer vantagem contra inimigos u próprio plano. Seu único recurso era se retirar para o plano material.

Onde Wulfgar aguardava.

Assim que a nuvem retomou sua forma, Garra de Palas a golpeou. Wulfgar sentiu um golpe consistente por apenas um instante e compreendeu que atingira o alvo. Então, a fumaça foi como que soprada para longe.

O espírito voltou para Drizzt e Guenhwyvar, mais uma vez enfrentando as tocadas e arranhões implacáveis dos dois. Trocou de planos novamente e Wulfgar desferiu um golpe rápido. Encurralado e sem ter para onde fugir, o espírito recebia golpes em ambos os planos. Toda vez que se materializava diante de Drizzt, o drow percebia que seu contorno surgia mais fino e menos resistente aos seus golpes. E toda vez que a nuvem se rematerializava diante de Wulfgar, sua densidade diminuía. Os amigos haviam vencido e Drizzt assistiu satisfeito, à essência do Pégaso livrar-se da forma material e flutuar para longe através do gris.

Leve-me para casa — o cansado drow instruiu Guenhwyvar. Um instante depois, ele estava de volta ao campo, ao lado de Bruenor e Régis.

— Ele vai viver — Bruenor declarou categoricamente em resposta ao olhar interrogativo de Drizzt. — Acho que ele 'tá é desmaiado, não morto.

A uma pequena distância dali, Wulfgar também estava curvado sobre uma forma, prostrada, deturpada e aprisionada numa transformação a meio caminho entre homem e animal.

— Torlin, filho de Jerek — explicou Wulfgar. Ele ergueu os olhos para o acampamento dos bárbaros. — Valric fez isto. O sangue de Torlin suja-lhe as mãos!

— Opção de Torlin, talvez? — ofereceu Drizzt.

Nunca! — insistiu Wulfgar. — Quando nos enfrentamos no desafio, meus olhos viram honra. Ele era um guerreiro. Nunca teria permitido isto! — Ele deu um passo para longe do cadáver, deixando que os restos mutilados enfatizassem o horror da possessão. Na postura paralisada da morte, o rosto de Torlin retivera parte dos traços de um homem e parte do espírito eqüino.

— Ele era filho do chefe deles — explicou Wulfgar. — Não poderia recusar o pedido do xamã.

— Foi corajoso ao aceitar esse destino — observou Drizzt.

— Filho do chefe deles? — riu Bruenor, desdenhoso. — Parece que a gente colocou mais inimigos ainda na estrada atrás da sente! Eles vão querer ajustar as contas.

— E eu também! — proclamou Wulfgar. — Você tem nas mãos o sangue dele, Valric, Olhar Alto! — ele berrou para a imensidão, os gritos a ecoar pelos outeiros dos rochedos. Wulfgar olhou para trás, para seus amigos, e a fúria fervilhava em suas feições ao declarar soturnamente — Hei de vingar a desonra de Torlin.

Com um aceno da cabeça, Bruenor demonstrou sua aprovação à dedicação do bárbaro aos próprios princípios.

— Uma nobre missão — concordou Drizzt, estendendo sua espada para o leste, em direção a Sela Longa, a próxima parada em sua jornada. — Mas para um outro dia.

6. *PUNHAL E CAJADO*

Entreri estava de pé sobre uma colina a alguns quilômetros da Cidade das Velas, a fogueira do acampamento lucilava logo atrás dele. Régis e companhia haviam se utilizado daquele mesmo lugar em sua última parada antes de entrar em Luskan e, de fato, a fogueira do assassino ardia na mesmíssima coivara. Mas, não era uma coincidência. Entreri imitara cada movimento do grupo do halfling desde que lhes encontrara o rastro logo ao sul da Espinha do Mundo. Movia-se com eles, seguindo-os de perto os progressos num esforço para compreender melhor suas ações.

Agora, ao contrário do grupo que perseguia, os olhos de Entreri não repousavam sobre a muralha da cidade, nem mesmo se voltavam em direção a Luskan. Várias fogueiras haviam surgido no norte, em meio à escuridão, na estrada que levava a Dez-Burgos. Não era a primeira vez que aquelas luzes apareciam às suas costas, e o assassino sentia que também era seguido. Ele havia desacelerado seu ritmo frenético, imaginando que poderia facilmente recobrar o tempo perdido enquanto os companheiros cuidavam de seus negócios em Luskan. Desejava proteger a própria retaguarda de todo e qualquer perigo antes de se concentrar em apanhar o halfling. Entreri havia até mesmo deixado sinais indicadores de sua passagem, atraindo seus perseguidores cada vez mais para perto.

Ele aplacou as brasas da fogueira com a ponta do pé e voltou à sela, pois decidira ser melhor enfrentar uma espada pela frente do que um punhal pelas costas.

Cavalgou noite a dentro, confiante na escuridão. Era seu ambiente, onde cada sombra aumentava a vantagem de alguém que vivia nas sombras.

Ele amarrou a montaria antes da meia-noite, perto o bastante das fogueiras para completar a jornada a pé. Percebia agora que se tratava de uma caravana mercante, algo nada incomum na estrada para Luskan naquela época do ano. Mas sua noção do perigo o incomodava. Os muitos anos de experiência haviam aguçado seus instintos de sobrevivência, e ele sabia que não devia ignorá-los.

Insinuou-se no interior do acampamento, à procura do caminho mais fácil até o círculo de carroças. Os mercadores sempre dispunham muitas sentinelas ao redor do perímetro de seus acampamentos e até mesmo os cavalos representavam um problema, pois os mantinham amarrados bem ao lado dos respectivos arreios.

Ainda assim, o assassino não desperdiçaria a viagem. Viera de muito longe e tinha a intenção de descobrir o propósito daqueles que o seguiam. Deslizando sobre o ventre, abriu caminho até o perímetro e começou a rodear o acampamento por sob o círculo defensivo. Silencioso demais para ser percebido até mesmo pelos ouvidos mais atentos, ele passou por dois guardas que jogavam dados. Então, passou por sob e entre os cavalos, os animais a abaixar as orelhas de medo, embora não emitissem nenhum som.

Depois de percorrer metade do círculo, ele quase se convenceu de que se tratava de uma caravana mercante comum e estava prestes a esgueirar-se de volta às trevas quando ouviu uma familiar voz feminina:

— 'Cê disse que viu um ponto de luz ao longe. Entreri se deteve, pois reconheceu quem falava.

— É, logo ali — um homem respondeu.

Entreri se esgueirou entre as duas carroças seguintes e espiou. Os interlocutores estavam a uma pequena distância dele, atrás da carroça seguinte, perscrutando a noite na direção de seu acampamento. Ambos estavam vestidos para a batalha, e a mulher carregava comodamente sua espada.

— Subestimei você — sussurrou Entreri para si mesmo ao ver Cattiebrie. O punhal ajaezado já estava em sua mão. — Um erro que não repetirei — acrescentou, depois se abaixou e procurou uma trilha que o levasse até o alvo.

— 'Cês foram bons prá mim, me trazendo tão rápido — disse Cattiebrie. — 'Tô te devendo, assim como Régis e os outros.

— Então, diga-me — o homem insistiu. — Para que a pressa?

Cattiebrie lutou com a lembrança do assassino. Ela ainda não se conformara com o pavor que sentira naquele dia, na casa do halfling, e sabia que não o faria até que tivesse vingado as mortes dos dois amigos anões e resolvido sua própria humilhação. Seus lábios se apertaram e ela não respondeu.

— Como queira — cedeu o homem. — Seus motivos justificam a pressa, não temos dúvida. Se parecemos nos intrometer, isso apenas demonstra nosso desejo de ajudar você como pudermos.

Cattiebrie se voltou para ele com um sorriso de sincero apreço no rosto. Já se dissera o bastante, e os dois ficaram ali, fitando em silêncio o horizonte inane.

Silenciosa também foi a aproximação da morte.

Entreri se esgueirou por baixo da carroça e ergueu-se subitamente entre os dois, uma das mãos estendida para cada um deles. Agarrou o pescoço de Cattiebrie com força suficiente para impedir que ela gritasse e silenciou o homem para todo o sempre com seu punhal.

Olhando por sobre os ombros de Entreri, Cattiebrie viu a horrenda expressão petrificada no rosto de seu companheiro, mas não conseguiu entender porque ele não gritara, pois sua boca não estava coberta.

Entreri alterou ligeiramente sua posição e ela compreendeu. Apenas o abo do punhal ajaezado era visível, a cruzeta rente ao lado inferior do queixo do homem. A lâmina delgada encontrara o cérebro do mercador antes que ele sequer percebesse o perigo. Entreri usou o punho da arma para conduzir sua vítima silenciosamente até o chão, depois a arrancou.

Mais uma vez, a mulher se viu paralisada diante do horror de Entreri. Sentiu que deveria se livrar dele e alertar o acampamento, muito embora ele certamente a

matasse. Ou sacar sua espada e ao menos tentar resistir. Mas ela apenas observou, impotente, enquanto Entreri lhe retirava o próprio punhal do cinto e, trazendo-a consigo, abaixava-se para inserir a arma no ferimento fatal.

Então, ele tirou-lhe a espada e a empurrou para baixo da carroça e dali para longe do perímetro do acampamento.

Por que não consigo gritar? — ela se perguntou repetidas vezes, pois o assassino, confiante no nível de terror que inspirava, nem mesmo a segurava enquanto os dois se esgueiravam noite adentro. Ele sabia, e Cattiebrie tinha de admitir para si mesma, que ela não entregaria a própria vida com tanta facilidade.

Por fim, quando já estavam a uma distância segura do acampamento, ele a fez girar para encará-lo, e também ao punhal.

— Seguir-me? — perguntou, rindo dela. — O que você ganharia com isso?

Ela não respondeu, mas descobriu que sua força retornava. Entreri também o sentiu.

— Se você gritar, vou matá-la. — declarou categoricamente. — E então, juro, hei de retornar aos mercadores e matá-los a todos também!

Ela acreditou.

— Eu geralmente viajo com os mercadores — mentiu, controlando o tremor em sua voz. — É um dos deveres de meu posto como soldado de Dez

Burgos.

Entreri riu da moça novamente. Depois, desviou o olhar em direção ao nada, e suas feições assumiram um ar introspectivo.

- Talvez isto me seja vantajoso — disse ele retoricamente, pois o início de um plano tomava forma em sua mente.

Cattiebrie o estudou, preocupada com a possibilidade de que ele tivesse descoberto algum modo de transformar sua expedição em algo danoso para seus amigos.

— Não vou matar você, ainda não — disse ele. — Quando encontrarmos o halfling, os amigos dele não o defenderão. Por sua causa.

— Não vou fazer nada prá te ajudar! — foi a resposta veemente de Cattiebrie. — Nada!

— Precisamente — sibilou Entreri. — Você não há de fazer nada. Não com uma faca no seu pescoço — levou a arma à garganta dela numa mórbida provocação —, arranhando sua pele macia. Quando meus negócios estiverem acabados, moça corajosa, seguirei em frente e você há de ficar com a sua vergonha e a sua culpa. E as suas explicações aos mercadores, que acreditam que você assassinou o companheiro deles! — Na verdade, Entreri não acreditou por um instante sequer que seu truque com o punhal de Cattiebrie enganaria os mercadores. Era meramente uma arma psicológica endereçada à moça, destinada a instilar ainda mais uma dúvida e outra preocupação em sua confusão de emoções.

Cattiebrie não respondeu às declarações do assassino com o menor sinal de emoção. Não, ela disse para si mesma, não vai ser desse jeito!

Mas, no fundo, ela imaginava se sua determinação apenas disfarçava o medo, sua própria crença de que seria contida novamente pelo horror da presença de Entreri e de que a cena se desenrolaria exatamente como ele havia previsto.

Jierdan encontrou o acampamento sem muita dificuldade. Dendibar usara sua mágica para rastrear o misterioso cavaleiro por todo o caminho desde as montanhas e havia enviado o soldado na direção correta.

Tenso, a espada desembainhada, Jierdan entrou no acampamento. O lugar estava deserto, mas não havia muito tempo. Mesmo a alguns metros de distância, o soldado de Luskan sentia o calor agonizante da fogueira. Agachando-se para disfarçar sua silhueta contra a linha do horizonte, rastejou em direção a uma mochila e um cobertor bem ao lado do fogo.

Entreri conduziu lentamente sua montaria de volta ao acampamento, esperando que o que deixara para trás pudesse ter atraído alguns visitantes. Cattiebrie vinha sentada diante dele, amarrada e amordaçada com toda segurança, embora ela acreditasse inteiramente, para seu desagrado, que seu próprio terror tornava desnecessárias as amarras.

O cauteloso assassino percebeu que alguém entrara no acampamento antes

mesmo de se aproximar do local. Escorregou de sua sela, levando a prisioneira consigo.

— Um corcel nervoso — explicou, obviamente deleitando-se com o aviso soturno enquanto amarrava Cattiebrie às patas traseiras do cavalo. — Se você se debater, ele vai escoiceá-la até a morte.

Então, Entreri desapareceu, misturando-se à escuridão como se ele próprio fosse uma extensão das trevas.

Jierdan deixou a mochila cair de volta ao chão, frustrado, pois o conteúdo da mesma nada mais era que o equipamento comum de viagem e nada revelava sobre o dono. O soldado era um veterano de muitas campanhas e derrotara tanto homens quanto orcs centenas de vezes, mas agora estava nervoso, sentindo algo de incomum e mortífero a respeito daquele cavaleiro. Um homem com a coragem de cavalgar sozinho pelo trajeto selvagem desde o Vale do Vento Gélido até Luskan não era um guerreiro inexperiente.

Jierdan se sobressaltou, mas não ficou demasiado surpreso, quando a ponta de um punhal veio descansar subitamente na cavidade vulnerável em sua nuca, logo abaixo da base do crânio. Ele não se moveu e nada disse, esperando que o cavaleiro pedisse alguma explicação antes de fazer uso da arma.

Entreri viu que sua mochila fora vasculhada, mas reconheceu o uniforme forrado de peles e sabia que aquele homem não era um ladrão.

— Estamos fora das fronteiras de sua cidade — disse ele, segurando a faca com firmeza. — O que você quer no meu acampamento, soldado de Luskan?

— Sou Jierdan do portão norte — ele respondeu. — Vim encontrar um cavaleiro proveniente do Vale do Vento Gélido.

— Que cavaleiro?

— Você.

Entreri se sentiu perplexo e incomodado com a resposta do soldado. Quem enviara aquele homem e como soubera onde procurar? Os primeiros pensamentos do assassino se concentraram no grupo de Régis. Talvez o halfling tivesse conseguido

alguma ajuda da guarda da cidade. Entreri devolveu a faca à sua bainha, certo de que poderia recuperá-la a tempo de repelir qualquer ataque.

Jierdan também compreendeu a serena confiança do ato e toda idéia que pudesse ter de atacar aquele homem desapareceu.

— Meu mestre deseja uma audiência — disse ele, pensando ser aconselhável se explicar melhor. — Uma reunião para benefício de ambos.

— Seu mestre? — perguntou Entreri.

— Um cidadão de grande prestígio — explicou Jierdan. — Ele ficou sabendo de sua chegada e acredita que possa ajudá-lo em sua busca.

— O que ele sabe sobre os meus negócios? — rebateu Entreri, irritado por alguém ter se atrevido a espioná-lo. Mas também se sentiu aliviado, pois o envolvimento de alguma outra estrutura de poder na cidade explicava muita coisa e eliminava, talvez, a suposição lógica de que o halfling estivesse por trás daquele encontro.

Jierdan deu de ombros.

— Sou apenas o mensageiro. Mas eu também posso ser de ajuda para você. No portão.

— Dane-se o portão — rosnou Entreri. — Eu passaria pelas muralhas com facilidade. E uma rota mais direta até os lugares que procuro.

— Mesmo assim, conheço esses lugares e as pessoas que os controlam.

A faca saltou da bainha, intervindo e detendo-se pouco antes da garganta de Jierdan.

— Você sabe demais, mas explica pouco. É um joguinho perigoso, solda do de Luskan.

Jierdan não piscou.

— Quatro heróis, vindos de Dez-Burgos, chegaram a Luskan cinco dias atrás: um

anão, um halfling, um bárbaro e um elfo negro. — Nem mesmo Artemis Entreri conseguiu esconder um sinal de agitação diante da confirmação de suas suspeitas, e Jierdan o notou. — Desconheço-lhes a exata localização, mas conheço a área onde estão se escondendo. Está interessado?

A faca retornou mais uma vez à sua bainha.

— Espere aqui — instruiu Entreri. — Tenho uma companheira que via jará conosco.

— Meu mestre disse que você cavalgava sozinho — questionou Jierdan. O sorriso vil de Entreri fez um calafrio percorrer a espinha do soldado.

— Eu a adquiri — explicou ele. — Ela é minha e é tudo o que você precisa saber.

Jierdan não forçou a questão. Seu suspiro de alívio foi audível quando Entreri desapareceu de vista.

Cattiebrie cavalgou até Luskan desamarrada e sem a mordaça, mas o domínio de Entreri sobre ela não era menos aprisionador. O aviso que lhe dera ao buscá-la no campo fora sucinto e inquestionável.

— Um gesto insensato — ele dissera — e você morre. E morre sabendo que o anão, Bruenor, há de sofrer por sua insolência.

O assassino nada mais dissera a Jierdan sobre ela, e o soldado não perguntou, embora a mulher o intrigasse, e bastante. Jierdan sabia que Dendibar obteria as respostas.

Entraram na cidade ao fim daquela manhã, sob o olhar suspeito do Guardião do Dia do Portão Norte. O suborno custara a Jierdan uma semana de soldo, e ele sabia que sua dívida seria ainda maior quando retornasse naquela noite, pois o acordo original com o Guardião do Dia permitia a passagem de forasteiro; nada fora dito sobre a mulher. Mas, se as ações de Jierdan lhe trouxessem o favor de Dendibar, então os dois valeriam o preço.

De acordo com o código da cidade, os três deixaram seus cavalos no estábulo logo depois da muralha, e Jierdan conduziu Entreri e Cattiebrie pelas da Cidade das

Velas, passando pelos mercadores e mascates de olhos sonolentos que já haviam deixado suas casas desde antes do amanhecer, rumo ao próprio coração da cidade.

O assassino não se surpreendeu, uma hora depois, ao chegarem a um extenso bosque de densos pinheiros. Ele desconfiara que Jierdan estava de algum modo ligado àquele lugar. Passaram por uma abertura na linha e viram-se diante da mais alta estrutura da Cidade, a Torre das Hostes Arcanas.

Quem é seu mestre? — Entreri perguntou bruscamente.

Jierdan casquinou, a coragem alentada pela visão da torre de Dendibar.

— Você vai conhecê-lo em breve.

— Hei de saber agora — grunhiu Entreri. — Ou nossa reunião está terminada. Estou dentro da cidade, soldado, e não mais necessito de sua assistência.

— Eu poderia fazer com que os guardas o expulsassem — devolveu Jierdan. — Ou coisa pior!

Mas Entreri deu a última palavra.

— Eles nunca encontrariam os restos do seu corpo — prometeu, e a fria certeza de seu tom de voz fez empalidecer as faces de Jierdan.

Cattiebrie percebeu a troca de ameaças com mais do que uma ligeira preocupação pelo soldado, imaginando se logo chegaria o momento em que poderia explorar a natureza desconfiada de seus captores e disso extrair alguma vantagem.

— Sirvo a Dendibar, o Variegado, Mestre do Torreão Norte — declarou Jierdan, encontrando forças na menção do nome de seu poderoso mestre.

Entreri ouvira o nome antes. A Torre das Hostes era um lugar-comum nos bochichos por toda a Luskan e a região circundante, e o nome de Dendibar, o Variegado, surgia com freqüência em meio às conversas, que o descreviam como um mago ambicioso e ávido de poder, e insinuavam que o homem tinha um lado sombrio e sinistro que lhe permitia conseguir o que desejava. Era perigoso, mas potencialmente um aliado poderoso. Entreri ficou satisfeito.

— Leve-me a ele agora — disse a Jierdan. — Vamos descobrir se temos ou não negócios a tratar.

Sidnéia esperava para escoltá-los a partir do vestíbulo da Torre das Hostes. Sem oferecer nem pedir apresentações, ela os conduziu através das passagens serpeantes e portas secretas até o salão de audiências de Dendibar, o Variegado. O mago lá aguardava, em grande estilo, envergando suas mais finas vestes e tendo diante dele um almoço fabuloso.

— Saudações, cavaleiro — disse Dendibar, depois dos necessários, apesar de incômodos, momentos de silêncio enquanto os dois lados mediam um ao outro. — Sou Dendibar, o Variegado, como você já deve saber. Você e sua adorável companheira partilhariam de minha mesa?

A voz estridente do mago irritou os nervos de Cattiebrie e, apesar de não ter comido nada desde a ceia do dia anterior, ela não ansiava pela hospitalidade daquele homem.

Entreri a empurrou.

— Coma — ordenou.

Ela sabia que Entreri a testava tanto quanto aos magos. Mas também chegara a hora de ela testar Entreri.

— Não — respondeu, fitando-o diretamente nos olhos.

Com as costas da mão, ele a arremessou ao chão. Jierdan e Sidnéia se sobressaltaram involuntariamente, mas, vendo que Dendibar não se dispunha a ajudar, rapidamente se detiveram e voltaram a assistir à cena. Cattiebrie se afastou do assassino e permaneceu encolhida, na defensiva.

Dendibar sorriu para o assassino.

— Você respondeu algumas das minhas perguntas sobre a garota — disse ele, com um sorriso divertido. — A que propósito ela serve?

— Tenho minhas razões — foi tudo o que Entreri respondeu.

— E claro. E posso saber seu nome?

A expressão de Entreri não se alterou.

— Você procura os quatro companheiros de Dez-Burgos, eu sei — continuou Dendibar, sem desejar uma discussão. — Eu também os procuro, mas por razões diferentes, estou certo.

— Você nada sabe sobre minhas razões — replicou Entreri.

— E nem me importo em sabê-las — riu o mago. — Podemos ajudar um ao outro a atingir nossos distintos objetivos. Isso é tudo o que me interessa.

— Não estou pedindo ajuda. Dendibar riu novamente.

— Eles são uma força poderosa, cavaleiro. Você os subestima.

— Talvez — respondeu Entreri. — Você perguntou pelo meu propósito, mas não ofereceu o seu. Que negócios a Torre das Hostes tem com os viajantes de DezBurgos?

— É justo — respondeu Dendibar. — Mas devo esperar até que tenhamos formalizado um acordo antes de apresentar a resposta.

— Então nem vou dormir direito de tanta preocupação — foi a réplica veemente de Entreri.

Mais uma vez, o mago gargalhou. — Pode ser que você mude de idéia antes do fim desta audiência — disse e de. — Por enquanto, ofereço um sinal de boa fé. Os companheiros estão na cidade. No porto. Deveriam hospedar-se no Alfanje. Conhece? Entreri assentiu, agora muito interessado nas palavras do mago.

— Mas nós os perdemos nas vielas da parte oeste da cidade — explicou Dendibar, lançando um olhar feroz para Jierdan, o que fez o soldado trocar de pé apreensivamente.

— E qual é o preço dessa informação? — perguntou Entreri.

Nada — respondeu o mago. — Contar-lhe isso promove minha causa.

Você obterá o que quer; o que eu desejo, guardo para mim.

Entreri sorriu, compreendendo que Dendibar tinha a intenção de usá-lo como um cão de caça para farejar a presa.

— Minha aprendiz vai lhe indicar a saída — disse Dendibar, fazendo sinal para Sidnéia.

Entreri se virou para sair, detendo-se para confrontar o olhar de Jierdan.

— Fique longe do meu caminho, soldado — avisou o assassino. — Depois de banquetear-se o leão, é a vez dos abutres!

— Quando ele tiver me levado ao drow, vou arrancar-lhe a cabeça — grunhiu Jierdan quando os três se foram.

— E melhor ficar longe desse aí — instruiu Dendibar. Jierdan fitou o mago, confuso.

— Sem dúvida você o quer sob vigilância.

— Certamente — concordou Dendibar. — Mas é uma tarefa para Sidnéia, não para você. Guarde sua raiva — Dendibar disse a ele, notando-lhe a carranca de ultraje. — Preservo sua vida. Seu orgulho é imenso, e você fez jus a esse direito. Mas esse aí está além de suas habilidades, meu amigo. Ele o teria apunhalado antes mesmo que você lhe notasse a presença.

Do lado de fora, Entreri conduziu Cattiebrie para longe da Torre das Hostes sem uma palavra, repetindo e revisando silenciosamente a reunião, Pois sabia que aquela não seria a última vez em que veria Dendibar e seus colegas.

Cattiebrie também ficou feliz com o silêncio, absorta em suas próprias contemplações. Por que um mago da Torre das Hostes estaria à procura de Bruenor e dos demais? Vingança em nome de Akar Kessell, o mago ensandecido que seus amigos haviam ajudado a derrotar antes do último inverno? Ela olhou para trás, para a estrutura em forma de árvore, e para o assassino ao lado dela, atônita e horrorizada com a atenção que seus amigos haviam atraído.

Então, ela perscrutou seu próprio coração, reavivando seu espírito e sua coragem. Drizst, Bruenor, Wulfgar e Régis iriam precisar de sua ajuda antes do fim

de tudo aquilo. Ela não podia decepcioná-los.

LIVRO II

ALIADOS

Ele quer ir para casa. Quer encontrar um mundo que conheceu outrora. Não sei se é a promessa de riquezas ou a da simplicidade que agora impele Bruenor. Ele quer encontrar o Salão de Mitral, livrá-lo de todos os monstros que possam agora habitar o lugar a fim de reclamá-lo em nome do Clã Martelo de Batalha.

Superficialmente, esse desejo parece uma coisa razoável, até mesmo nobre. Todos nós buscamos a aventura e, para aqueles cujas famílias vivem segundo a tradição da nobreza, o desejo de vingar um agravo e restaurar o nome e a posição da família não pode ser subestimado.

Nossa estrada para o Salão de Mitral provavelmente não será fácil. Muitas terras perigosas e incivilizadas jazem entre o Vale do Vento Gélido e a região bem a leste de Luskan e, sem dúvida, essa estrada promete tornar-se ainda mais sombria se de fato encontrarmos a entrada para as minas perdidas dos anões. Mas estou cercado por amigos capazes e poderosos e, assim sendo, os monstros não me preocupam, não os que conseguimos combater com a espada. Não, meu único temor em relação a esta jornada que empreendemos agora se refere a Bruenor Martelo de Batalha. Ele quer ir para casa e existem muitos bons motivos para tanto. Há apenas um bom motivo para que ele não o faça e, se esse motivo, a nostalgia, for a fonte de seu desejo, então temo que ele venha a sofrer uma amarga decepção.

A nostalgia é, talvez, a maior das mentiras que todos nós contamos a nós mesmos. É o lustro do passado a se adaptar às sensibilidades do presente. Para alguns, isso traz um certo consolo, um sentido de identidade e origem, mas outros, acho eu, exageram essas lembranças alteradas e, por causa disso, ficam paralisados diante da realidade.

Quantas pessoas anelam por aquele "mundo passado, mais simples e melhor", eu me pergunto, sem jamais reconhecer a verdade de que talvez elas é que eram mais simples e melhores, e não o mundo ao seu redor?

Como um elfo drow, espero viver vários séculos, mas aquelas primeiras décadas de vida para um drow, e para um elfo da superfície, não são tão diferentes, no que se refere ao desenvolvimento emocional, das de um humano, ou de um halfling, ou de um anão. Eu também recordo esse idealismo e essa energia dos meus dias de juventude, quando o mundo parecia um lugar descomplicado, quando o certo e o errado estavam claramente gravados no caminho diante de cada um dos meus passos. Talvez, de alguma estranha maneira, devido ao fato de que meus primeiros anos foram tão repletos de experiências terríveis, tão repletos de um ambiente e de uma experiência que eu simplesmente não conseguia tolerar, estou em melhor situação agora. Bois, ao contrário de tantos que conheci na superfície, minha vida tem melhorado constantemente.

Teria isso contribuído para o meu otimismo, para a minha própria existência e para mundo inteiro ao meu redor?

Tantas pessoas, particularmente os humanos que passaram o ponto médio de sua expectativa de vida, continuam a procurar no passado o paraíso, continuam a alegar que o mundo era um lugar muito melhor quando eram jovens.

Não acredito nisso. Pode haver ocasiões específicas em que isso seja verdade — um rei despótico que deixa em seu lugar um monarca piedoso, uma era de bemestar que envolve a terra depois de uma peste —, mas acredito, preciso acreditar, que as pessoas do mundo são um grupo em desenvolvimento, que a evolução natural das civilizações, apesar de não ser necessariamente uma sucessão em linha reta, caminha rumo a melhoria do mundo. Pois cada vez que se encontra um caminho melhor, as pessoas naturalmente gravitam naquela direção enquanto os experimentos fracassados são abandonados. Tenho ouvido, por exemplo, as interpretações de Wulfgar sobre a história do seu povo, as tribos bárbaras do Vale do Vento Gélido, e fico atônito e horrorizado diante da brutalidade do seu passado, a luta constante de tribo contra tribo, o estupro em massa das mulheres capturadas e a tortura dos homens aprisionados. Os homens das tribos do Vale do Vento Gélido são ainda um bando selvagem, sem dúvida, mas, se dermos crédito às tradições orais, não na mesma medida que seus predecessores. E isso faz todo o sentido para mim e, assim, tenho esperança de que a tendência continuará. Talvez, um dia, venha a surgir um grande líder

bárbaro que encontre verdadeiramente o amor de uma mulher, que encontre uma esposa que arranque dele um certo grau de respeito, praticamente desconhecido entre os bárbaros. Será que esse líder elevará, de algum modo, a posição das mulheres entre as tribos?

Se isso acontecer, as tribos bárbaras do Vale do Vento Gélido encontrarão uma força que simplesmente não compreendem em meio à metade de sua população. Se isso acontecer, se as mulheres bárbaras sofrerem essa ascensão, então os homens das tribos nunca, jamais as forçarão de volta aos seus papéis atuais, que podem ser descritos apenas como escravidão.

E todos eles, homens e mulheres, mudarão para melhor.

Para que a mudança dure entre criaturas racionais, essa mudança deve ser para melhor. E, desse modo, as civilizações, os povos evoluem para um melhor entendimento e um lugar melhor.

Para as Matriarcas de Menzoberranzan, assim como no caso de muitas gerações de famílias despóticas e de ricos proprietários de terras, a mudança pode ser encarada como uma ameaça clara à sua base de poder e, portanto, sua resistência parece lógica, até mesmo esperada. Como, então, podemos encontrar explicação no fato de que tantas, tantas pessoas, até mesmo aquelas que vivem na miséria, como viveram seus pais e os pais de seus pais, e gerações e gerações antes deles, encarem a mudança com o mesmo medo e a mesma repulsa? Por que o mais humilde camponês não desejaria a evolução da civilização se essa evolução pudesse levar a uma vida melhor para seus filhos?

Isso pareceria lógico, mas, pelo que vejo, não é o caso. Para muitos, se não para a maioria dos humanos de vida breve que já ultrapassou a idade de maior vigor e saúde, que já deixou para trás seus melhores dias, aceitar qualquer mudança não parece algo fácil. Não, tantos se agarram ao passado, quando o mundo era "mais simples e melhor". Eles se ressentem da mudança num nível pessoal, como se as melhorias que seus sucessores possam implementar lançassem uma luz brilhante e reveladora sobre seus próprios fracassos.

Talvez seja isso. Talvez seja um dos nossos medos mais fundamentais, o medo, criado pelo orgulho insensato, de que nossos filhos venham a saber mais do que nós mesmos. Ao mesmo tempo em que tantas pessoas enaltecem as virtudes de seus filhos, existirá algum medo remoto dentro delas de que esses filhos venham a

enxergar os erros de seus pais?

Não tenho respostas para esse aparente paradoxo, mas, pelo bem de Bruenor, rezo para que ele procure o Salão de Mitral pelos motivos certos, em nome da aventura e do desafio, em nome de sua herança e da restauração do nome de sua família, e não em nome do desejo de transformar o mundo naquilo que era antes.

A nostalgia é algo necessário, creio eu, e uma maneira de todos nós encontrarmos paz naquilo que realizamos, ou até mesmo no que não conseguimos realizar. For outro lado, se a nostalgia precipitar nossas ações numa tentativa de retornar àquela época lendária e cor-de-rosa, particularmente no caso de alguém que acredita que sua vida tenha sido um fracasso, então é algo vazio, condenado a gerar nada além de frustração e uma sensação ainda maior de fracasso.

Pior ainda, se a nostalgia colocar obstáculos no caminho da evolução, então se trata de algo realmente limitante.

Drizzt Do'Urden

7. PARA RISCO DAS AVES QUE VOAM BAIXO

Para o mais absoluto alívio dos companheiros, eles emergiram das curvas e depressões dos rochedos quase no fim da tarde. Levaram algum tempo para reunir as montarias depois do encontro com o Pégaso, particularmente o pônei do halfling, que havia disparado no começo da luta, quando Régis caíra. Na verdade, seria impossível montar o pônei novamente: estava arisco demais e Régis não se encontrava em condições de cavalgar. Mas Drizzt insistira que os dois cavalos e os dois pôneis fossem encontrados, lembrando seus companheiros de sua responsabilidade para com os fazendeiros, considerando-se especialmente a maneira pela qual haviam se apropriado dos animais.

Régis agora ia sentado diante de Wulfgar no garanhão do bárbaro, à frente do grupo, com o pônei amarrado logo atrás e Drizzt e Bruenor a uma pequena distância deles, defendendo a retaguarda. Wulfgar mantinha os braços imensos em torno do

halfling e seu abraço protetor oferecia segurança suficiente para permitir a Régis o descanso justo.

— Mantenha o sol poente às nossas costas — Drizzt instruiu o bárbaro.

Wulfgar assentiu com um brado e olhou para trás a fim de confirmar sua posição.

— Ronca-bucho não poderia ter encontrado um lugar mais seguro em todos os Reinos — Bruenor comentou com o drow.

Drizzt sorriu:

— Wulfgar se saiu bem.

— É — concordou o anão, obviamente satisfeito. — Apesar de que eu me pergunto quanto tempo mais vou poder continuar chamando ele de garoto!

— 'Cê devia ter visto o Alfanje, elfo — casquinou o anão. — Um barco cheio de Piratas, que não vêem outra coisa além do oceano há um ano e um dia, não seria capaz de causar tanta destruição!

— Quando deixamos o vale, minha preocupação era se Wulfgar estaria pronto para as várias sociedades do mundo — replicou Drizzt. — Agora minha preocupação é que o mundo pode não estar preparado para ele. Você deve estar orgulhoso.

— Você tem tanto a ver com isso quanto eu — disse Bruenor. — Ele é meu garoto, elfo, quase como se fosse mesmo meu filho. Ele nem pensou nos próprios temores no campo lá atrás. Nunca tinha visto tamanha coragem num ser humano como quando você foi pro outro plano. Ele esperou — contou com isso, 'tô te dizendo! — que o desgraçado do bicho voltasse prá que pudesse tentar acertar em cheio, só prá vingar a mim e o halfling, os dois feridos.

Drizzt apreciava aqueles raros momentos de vulnerabilidade do anão. Poucas vezes antes vira Bruenor abandonar sua fachada empedernida, no topo da ladeira no Vale do Vento Gélido, quando o anão pensava no Salão de Mitral e nas maravilhosas lembranças de sua infância.

— E, 'tô orgulhoso — continuou Bruenor. — E me pego agora disposto a seguir a liderança dele e a confiar nas suas decisões.

Drizzt podia apenas concordar, tendo chegado às mesmas conclusões muitos meses antes, quando Wulfgar unira os povos do Vale do Vento Gélido — bárbaros e deca-burgueses — para que juntos se protegessem contra o rigoroso inverno da tundra. Ele ainda tinha algum receio em levar o jovem bárbaro a lugares como a zona portuária de Luskan, pois sabia que muitas das melhores pessoas nos Reinos haviam pago caro por seus primeiros encontros com as guildas e as estruturas de poder clandestinas de uma cidade, e que a profunda compaixão de Wulfgar e seu irredutível código de honra poderiam ser usados contra ele.

Mas na estrada, nos ermos, Drizzt sabia que nunca encontraria um companheiro mais valioso.

Não encontraram mais problemas no resto do dia ou da noite e, na manhã seguinte, chegaram à estrada principal, a rota comercial de Águas Profundas a Mirabar que passava por Sela Longa no caminho. Nenhum ponto de referência surgiu para orientá-los como Drizzt previra, mas, devido ao seu plano de se manter mais para leste do que numa linha reta para sudeste, a direção a partir dali era claramente o sul.

Régis parecia muito melhor naquele dia e estava ansioso por ver Sela Longa. Era o único membro do grupo a ter visitado o lar dos magos Harpells e aguardava ansiosamente para rever o estranho e geralmente exótico lugar.

Sua exaltada tagarelice, porém, fez apenas aumentar os receios de Wulfgar, pois era profunda a desconfiança do bárbaro em relação às artes negras. Entre o povo de Wulfgar, os magos eram vistos como covardes e vigaristas malignos.

Quanto tempo teremos de ficar nesse lugar? — ele perguntou a Bruenor e Drizzt, que, com os rochedos às suas costas, passaram a cavalgar ao lado dele na estrada larga.

— Até a gente conseguir algumas respostas — respondeu Bruenor. — Ou até a gente pensar num lugar melhor prá ir.

Wulfgar teve de se satisfazer com a resposta.

Eles logo passaram por algumas fazendas periféricas, atraindo olhares curiosos dos homens nos campos, que se inclinavam sobre as enxadas e os ancinhos para

estudar o grupo. Pouco depois do primeiro desses encontros, foram recebidos na estrada por cinco homens armados, chamados Longinetes, representantes da guarda avançada da vila.

— Saudações, viajantes — disse um deles, educadamente. — Posso perguntar quais são suas intenções por estas bandas?

— Você pode é... — começou Bruenor, mas Drizzt interrompeu-lhe o comentário sarcástico com uma palma esticada.

— Viemos ver os Harpells — respondeu Régis. — Nossos assuntos não envolvem sua cidade, mas procuramos o sábio conselho da família que vive na mansão.

— Bons olhos os vejam, então — respondeu o Longinete. — A colina da Mansão de Hera fica só algumas milhas estrada abaixo, antes de Sela Longa propriamente dita. — Ele fez uma pausa brusca, notando a presença do drow. — Podemos escoltá-los, se desejarem — ofereceu ele, limpando a garganta numa tentativa educada de esconder seu assombro diante do elfo negro.

— Não é necessário — disse Drizzt. — Asseguro-lhe que encontraremos o caminho e que não desejamos nenhum mal a qualquer pessoa de Sela Longa.

— Muito bem.

O Longinete fez sua montaria dar um passo para o lado e os companheiros seguiram em frente.

— Mas fiquem na estrada — ele ainda gritou. — Alguns dos fazendeiros ficam nervosos com pessoas próximas aos limites de suas terras.

— São uma gente afável — Régis explicou para os companheiros enquanto desciam a estrada —, e confiam em seus magos.

— Afáveis, mas precavidos — retorquiu Drizzt, apontando um campo distante onde a silhueta de um homem a cavalo mal e mal se fazia notar na longínqua fileira de árvores. — Somos vigiados.

— Mas não incomodados — disse Bruenor. — E é mais do que se pode dizer

sobre qualquer outro lugar por onde a gente tenha andado!

A colina da Mansão de Hera compreendia um pequeno outeiro com três edifícios, dois deles semelhantes ao padrão das casas de fazenda, baixas e feitas de madeira. O terceiro, porém, era diferente de tudo o que os quatro companheiros já tinham visto. Suas paredes se encontravam em ângulos abruptos a cada poucos metros, criando nichos dentro de nichos, e dezenas de torreões brotavam do teto anguloso, não havendo dois iguais. Mil janelas eram visíveis somente a partir daquela direção, algumas delas imensas, outras não maiores do que uma seteira.

Era impossível encontrar ali um projeto único, um plano ou estilo arquitetônico global. A mansão dos Harpells era uma colagem de idéias e experimentos independentes em criação mágica. Mas havia realmente uma certa beleza em meio ao caos, uma sensação de liberdade que desafiava o termo "estrutura" e trazia consigo um sentimento de boa acolhida.

Uma cerca em balaustrada circundava o outeiro, e os quatro amigos se aproximaram com curiosidade, se não com alvoroço. Não havia porteira, só uma abertura e a estrada que seguia através dela. Sentado num banquinho do lado de dentro da cerca, fitando estupidamente o céu, encontrava-se um homem gordo, barbudo, vestindo uma túnica carmesim.

O homem se sobressaltou ao notar a chegada do grupo.

— Quem são vocês e o que querem? — indagou bruscamente, furioso por terem interrompido sua meditação.

— Viajantes cansados — respondeu Régis — que aqui chegam em busca da sabedoria dos afamados Harpells.

O homem não pareceu impressionado.
— E daí? — encorajou ele.

Régis, impotente, virou-se para Drizzt e Bruenor, mas só lhes restava dar de ombros como resposta, sem compreender o que mais lhes era exigido. Bruenor começava a se adiantar com seu pônei para reiterar suas intenções quando outro homem de túnica saiu desajeitadamente da mansão para se juntar ao primeiro.

Ele trocou algumas palavras em voz baixa com o mago gordo, depois se voltou

para a estrada.

— Saudações — ofereceu ele aos companheiros. — Perdoem o pobre Regweld aqui — ele deu uma palmadinha no ombro do mago gordo —, pois ele anda tendo um tremendo azar com algumas experiências. Bem, não que as coisas não acabem dando certo... Podem apenas levar algum tempo.

— Regweld é realmente um mago excepcional — continuou, batendo-lhe no ombro mais uma vez. — E suas idéias sobre cruzar um cavalo com uma rã têm lá o seu mérito; é só não se incomodar com a explosão! Os laboratórios de alquimia são substituíveis!

Os amigos, no alto de suas montarias, reprimiram o assombro diante do discurso desconexo.

— Ora, pensem nas vantagens ao se atravessar os rios! — gritou o homem de túnica. — Mas já chega dessa história. Eu sou Harkle. Em que posso ser útil?

— Harkle Harpell? — Régis perguntou, com uma risadinha.

O homem fez uma reverência.

— Bruenor do Vale do Vento Gélido, esse sou eu — proclamou Bruenor ao recuperar a voz. — Meus amigos e eu andamos centenas de quilômetros em busca dos conselhos dos magos de Sela Longa...

Ele notou que Harkle, distraído pela presença do drow, já não lhe dava atenção. Drizzt deixara o capuz escorregar para trás de propósito, para julgar a reação dos supostamente cultos homens de Sela Longa. O Longinete na estrada ficara surpreso, mas não furioso, e Drizzt precisava descobrir se a vila em geral seria mais tolerante à sua raça.

— Fantástico — murmurou Harkle. — Simplesmente inacreditável! — Regweld também notara o elfo negro e parecia interessado pela primeira vez desde que o grupo chegara.

— Teremos permissão para entrar? — perguntou Drizzt.

— Ah, sim, por favor, entrem — respondeu Harkle, tentando sem sucesso disfarçar sua agitação pelo bem da etiqueta.

Adiantando-se com seu cavalo, Wulfgar colocou-os em movimento estrada acima.

— Por aí, não — disse Harkle. — Não pela estrada; é claro, não é real mente uma estrada. Quer dizer, é, mas você não vai conseguir passar.

Wulfgar deteve sua montaria.

— Chega de tolices, mago! — exigiu ele, irritado, pois os anos de desconfiança em relação aos praticantes das artes mágicas transbordavam em meio à sua frustração. — Podemos entrar ou não?

— Ninguém está com tolices, eu lhe asseguro — disse Harkle, esperando manter o encontro em termos amigáveis.

Mas Regweld interveio.

— É um daqueles — disse acusadoramente o mago gordo, levantando-se de seu banquinho.

Wulfgar fitou-o, curioso.

— Um bárbaro — explicou Regweld. — Um guerreiro treinado para odiar aquilo que não consegue compreender. Vá em frente, guerreiro. Tire esse martelão aí das suas costas.

Wulfgar hesitou, dando-se conta da própria fúria irracional, e olhou para os amigos em busca de apoio. Ele não queria estragar os planos de Bruenor em nome da própria estreiteza de espírito.

— Vá em frente — insistiu Regweld, colocando-se no centro da estrada.

— Pegue o seu martelo e o atire em mim. Satisfça seu desejo sincero de desmascarar a tolice de um mago! E aproveite para abater um deles! Isso é que eu chamo de bom negócio! — Ele apontou o próprio queixo. — Bem aqui — admoestou ele.

— Regweld — suspirou Harkle, balançando a cabeça. — Por favor, faça- lhe a vontade, guerreiro. Faça aquele rosto abatido sorrir.

Wulfgar olhou mais uma vez para seus amigos, mas novamente eles não tinham as respostas. Regweld resolveu por ele:

— Filho bastardo de um caribu.

Garra de Palas já girava pelo ar antes que o homem gordo tivesse terminado o insulto, rumando direto para o alvo. Regweld não se esquivou e, pouco antes de passar por cima da cerca, o martelo se chocou contra algo invisível, mas tão palpável quanto a rocha. Ressoando como um gongo cerimonial, o muro transparente estremeceu e ondas percorreram toda a sua extensão, visíveis aos espectadores estarecidos como meras distorções das imagens por trás do muro. Os amigos perceberam pela primeira vez que a cerca não era real, e sim uma pintura sobre a superfície do muro transparente.

Garra de Palas caiu por terra, como se todo o seu poder tivesse se esgotado, e levou um bom tempo para reaparecer nas mãos de Wulfgar.

A gargalhada de Regweld foi mais de vitória que de graça, mas Harkle meneou a cabeça.

— Sempre às custas dos outros — ralhcou. — Você não tinha o direito de fazer isso.

— Ele precisava de uma lição — retorquiu Regweld. — A humildade é sempre um bem valioso para um guerreiro.

Régis agüentou enquanto pôde. Sabia o tempo todo sobre o muro invisível e desatou a rir naquele instante. Drizzt e Bruenor não resistiram e acompanharam o halfling, e até mesmo Wulfgar, recuperado do choque, sorriu de sua própria "tolice".

Obviamente, Harkle não teve escolha a não ser parar de repreender Regweld e se juntar a eles.

— Entrem — ele implorou aos amigos. — O terceiro mourão é real; ali encontrarão a porteira. Mas, primeiro, desmontem e tirem as selas de seus cavalos.

As suspeitas de Wulfgar retornaram repentinamente, e uma carranca sufocou o sorriso.

— Explique-se — ele exigiu de Harkle.

— Faça o que ele manda! — ordenou Régis. — Ou terá uma surpresa ainda maior que a última.

Drizzt e Bruenor já haviam escorregado de suas selas, intrigados, mas nem um pouco temerosos em relação ao hospitaleiro Harkle Harpell. Wulfgar ergueu os braços, impotente, e fez o mesmo, tirou os arreios do ruão e conduziu o animal, junto com o pônei de Régis, atrás dos demais.

Régis encontrou a entrada facilmente e a abriu para os amigos. Entraram sem medo, mas foram subitamente assaltados por lampejos ofuscantes de luz.

Quando seus olhos voltaram a ver, eles descobriram que seus cavalos e pôneis haviam sido reduzidos ao tamanho de gatos!

— O quê? — deixou escapar Bruenor, mas Régis estava rindo novamente e Harkle agia como se nada de incomum tivesse acontecido.

— Peguem-nos e venham comigo — ele instruiu. — Está quase na hora da ceia e a comida d'O Varapau de Pileque está particularmente deliciosa hoje à noite!

Ele os fez contornar o lado da estranha mansão até uma ponte que cruzava o centro do outeiro. Bruenor e Wulfgar se sentiam ridículos carregando suas montarias, mas Drizzt aceitava o fato com um sorriso e Régis desfrutava completamente do espetáculo ultrajante; tendo aprendido em sua primeira visita que Sela Longa não era um lugar para se levar a sério, ele apreciava as idiossincrasias e os hábitos singulares dos Harpells simplesmente em nome da diversão.

Régis sabia que a ponte em arco diante deles serviria como mais um exemplo. Embora o vão sobre o riacho não fosse grande, aparentemente nada sustentava a ponte e suas pranchas estreitas não tinham adornos, a ponto de não apresentar corrimãos.

Mais um Harpell de túnica, este incrivelmente velho, estava sentado num banquinho, o queixo numa das mãos, resmungando consigo mesmo e aparentemente ignorando por completo os forasteiros.

Quando Wulfgar, à frente do grupo e ao lado de Harkle, aproximou-se da

margem do riacho, deu um salto para trás e pôs-se a ofegar e a gaguejar. Régis deu uma risadinha, sabendo o que o homenzarrão tinha visto, e Drizzt e Bruenor logo compreenderam.

O riacho SUBIA a encosta da colina, depois desaparecia logo antes do cume, mas os companheiros ouviam a água passando veloz diante deles. Então o riacho reaparecia sobre o cimo da colina e escorria pela outra encosta.

O velho pôs-se de pé com um salto repentino e correu em direção a Wulfgar.

— Qual o significado disto? — gritava, desesperado. — Como pode ser? — Esmurrou o imenso peito do bárbaro de pura frustração.

Wulfgar procurou uma escapatória, não desejando nem mesmo agarrar o velho para contê-lo, com medo de partir sua forma frágil. Tão abruptamente quanto viera, o velho correu de volta ao banquinho e reassumiu sua atitude silenciosa.

— Coitado do Chardin — disse Harkle, melancólico. — Foi poderoso em sua época. Foi ele quem mudou o curso do rio. Mas já faz quase vinte anos que ele está obcecado em descobrir o segredo da invisibilidade sob a ponte.

— E no que o riacho é diferente do muro? — especulou Drizzt. — Sem dúvida, esse encantamento não é desconhecido na comunidade de magos.

— Ah, mas existe uma diferença — foi a resposta rápida de Harkle, empolgado ao descobrir alguém de fora da Mansão de Hera aparentemente interessado em suas obras. — Um objeto invisível não é tão raro, mas um campo de invisibilidade... — Com um gesto largo da mão, apontou o riacho. — Tudo o que entra no rio naquele ponto assume a propriedade — ele explicou. — Mas apenas enquanto permanecer no campo. E, para uma pessoa na área encantada — sei disso porque eu mesmo fiz o teste —, tudo além do campo fica invisível, apesar de a água e os peixes parecerem normais. Isso desafia nosso conhecimento das propriedades da invisibilidade e pode, na verdade, refletir um rasgão na urdidura de um plano inteiro da existência, ainda desconhecido!

Ele viu que sua agitação excedera a compreensão ou o interesse dos companheiros do drow havia algum tempo, por isso ele se acalmou e educadamente mudou de assunto.

— O alojamento para seus cavalos fica naquele edifício — disse ele, apontando

uma das estruturas baixas de madeira. — A sob-ponte os levará até lá.

Devo cuidar de um outro assunto no momento. Talvez possamos nos encontrar mais tarde na taverna.

Wulfgar, sem entender completamente as indicações de Harkle, pisou de leve na primeira prancha de madeira da ponte e foi prontamente atirado para trás por alguma força invisível.

— Eu disse a sob-ponte — gritou Harkle, apontando o lado de baixo da ponte. — Vocês não podem atravessar o rio deste lado pela sobreponete; ela é usada para voltar! E para não haver discussões — ele explicou.

Wulfgar tinha suas dúvidas sobre uma ponte que não enxergava, mas não quis parecer covarde diante dos amigos e do mago. Colocou-se ao lado do arco ascendente da ponte e cautelosamente esticou o pé em direção à parte de baixo da estrutura de madeira, tateando em busca da travessia invisível. Havia apenas ar e a corrente imperceptível de água logo abaixo de seu pé, e ele hesitou.

— Vamos — estimulou Harkle.

Wulfgar mergulhou de cabeça, preparando-se para cair na água. Mas, para sua absoluta surpresa, ele não caiu para baixo. Ele caiu para cima!

— Aaah! — gritou o bárbaro, ao bater com a cabeça no fundo da ponte.

Ficou estendido ali durante um bom tempo, incapaz de se orientar, de costas sobre o fundo da ponte, olhando para baixo em vez de para cima.

— Viu! — foi o grito agudo do mago. — A sob-ponte!

Drizzt foi o seguinte, saltou para a área encantada com uma cambalhota fácil e pousou suavemente ao lado de seu amigo.

— Você está bem? — perguntou.

— A estrada, meu amigo — gemeu Wulfgar. — Tenho saudades da estrada e dos orcs. É mais seguro.

Drizzt o ajudou a se manter de pé, pois a mente do bárbaro protestou o caminho todo contra ficar de cabeça para baixo sob a ponte, com um riacho invisível correndo sobre sua cabeça.

Bruenor também tinha lá suas reservas, mas uma provocação do halfling o fez seguir em frente e logo os companheiros pisavam a relva do mundo natural na outra margem do riacho. Dois edifícios se erguiam adiante e eles se dirigiram para o menor deles, aquele que Harkle indicara.

Uma mulher de túnica azul os recebeu à porta.

— Quatro? — ela perguntou retoricamente. — Vocês deveriam ter mandado avisar.

— Harkle nos enviou — Régis explicou. — Não somos destas bandas. Desculpe-nos por ignorarmos os seus costumes.

— Muito bem, então — bufou a mulher. — Vamos entrando. Estamos, na verdade, excepcionalmente tranqüilos para esta época do ano. Estou certa de que tenho espaço para seus cavalos. — Ela os conduziu ao interior da sala principal da estrutura, uma câmara quadrangular. Todas as paredes estavam recobertas, do chão ao teto, por pequenas gaiolas, grandes o suficiente para um cavalo do tamanho de um gato esticar as pernas. Muitas estavam ocupadas, as placas de identificação indicavam estarem reservadas para determinados membros do clã Harpell, mas a mulher encontrou quatro completamente vazias e dentro delas colocou os cavalos dos companheiros.

— Podem pegá-los quando quiserem — ela explicou, entregando a cada um deles uma chave para a gaiola de sua respectiva montaria. Ela se deteve quando chegou a Drizzt, estudando-lhe os traços formosos. — O que temos aqui? — ela perguntou, sem perder o tom de voz calmo e monótono. — Não me informaram da sua chegada, mas tenho certeza de que muitos desejarão uma audiência com você antes de partirem! Nunca vimos alguém da sua espécie.

Drizzt meneou a cabeça e não respondeu, sentindo-se cada vez mais desconfortável com esse novo tipo de atenção. De algum modo, aquilo parecia aviltá-lo ainda mais que as ameaças dos camponeses ignorantes. Contudo, ele compreendia aquela curiosidade e imaginou que devia aos magos pelo menos algumas horas de conversa.

O Varapau de Pileque, nos fundos da Mansão de Hera, preenchia uma câmara circular. O bar ficava no meio, como o eixo de uma roda, e dentro de seu amplo perímetro ficava outro cômodo, uma cozinha anexa. Um homem peludo, calvo e de braços descomunais esfregava incessantemente a superfície lustrosa do bar com um pano, mais para passar o tempo que para limpar bebida derramada.

Mais ao fundo, num palco elevado, instrumentos musicais tocavam-se sozinhos, guiados pelas revoluções bruscas de um mago de cabelos brancos que portava uma varinha e vestia calças pretas e um colete negro. Sempre que os instrumentos atingiam um crescendo, o mago apontava sua varinha e estalava os dedos da mão livre, e uma explosão de centelhas coloridas irrompia de cada um dos quatro cantos do palco.

Os companheiros tomaram uma mesa à vista do mago que se apresentava. Tiveram liberdade para escolher o local, pois aparentemente eram os únicos fregueses no recinto. As mesas também eram circulares, feitas de boa madeira, e ostentavam como peça central uma jóia imensa, verde e multifacetada sobre um pedestal de prata.

— Nunca tinha ouvido falar de um lugar mais esquisito — resmungou Bruenor, constrangido desde a sob-ponte, mas resignado diante da necessidade de falar com os Harpells.

— Nem eu — disse o bárbaro. — Tomara que partamos em breve.

— Vocês dois estão presos nas câmaras estreitas de suas mentes — ralhou Régis. — É um lugar para se apreciar, e vocês sabem que aqui nenhum perigo nos espreita. — Ele piscou quando seu olhar recaiu sobre Wulfgar. — Nada sério, de qualquer maneira.

— Sela Longa nos oferece um descanso há muito necessário — acrescentou Drizzt. — Aqui, podemos traçar o curso de nossa próxima jornada em segurança e voltar à estrada revigorados. Foram duas semanas desde o vale até Luskan, e quase mais uma até aqui, sem descanso. A fadiga esgota a força e tira a vantagem de um guerreiro habilidoso. — Ele olhou particularmente para Wulfgar ao completar o raciocínio. — Um homem cansado comete erros. E os erros cometidos nos ermos são, geralmente, fatais.

— Então, vamos relaxar e desfrutar da hospitalidade dos Harpells — disse Régis.

— Concordo — disse Bruenor, olhando ao redor —, mas que seja breve esse descanso. E onde, nos nove infernos, se meteu a criada? Ou será que a gente tem que se servir sozinho prá conseguir comida e bebida?

— Se quiser algo, basta pedir — veio uma voz do centro da mesa. Tanto Wulfgar quanto Bruenor se levantaram imediatamente, em guarda. Drizzt notou o fulgor de luz no interior da pedra verde e estudou o objeto, adivinhando imediatamente a função do enfeite. Olhou por sobre o ombro, para o taverneiro, que tinha ao seu lado uma jóia semelhante.

— Um dispositivo de cristalomancia — explicou o drow aos amigos, hora eles, àquela altura, tivessem chegado à mesma conclusão e se sentissem muito idiotas ali de pé, no meio de uma taverna vazia, com as armas nas mãos.

Régis mantinha a cabeça abaixada, os ombros a estremecer com os soluços provocados pelo riso.

— Ora! 'Cê sabia o tempo todo! — Bruenor grunhiu para ele. — 'Cê 'tá se divertindo demais às nossas custas, Ronca-bucho — o anão avisou. — Por mim já 'tô começando a me perguntar quanto tempo mais nossa estrada ainda vai ter lugar prá você.

Régis ergueu a cabeça diante do olhar feroz de seu amigo anão, igualando-o subitamente com uma firmeza toda própria nos olhos.

— Caminhamos e cavalgamos quase seiscentos e cinquenta quilômetros juntos! — ele retorquiu. — Enfrentamos ventos frios e ataques de orcs, brigas e batalhas com espíritos. Permita-me um pouco de diversão, meu bom anão. Se você e Wulfgar tirassem esse peso das costas e enxergassem o verdadeiro encanto do lugar, também estariam dando risada!

Wulfgar, de fato, sorriu. Então, de repente, atirou a cabeça para trás e urrou, livrando-se de toda a sua raiva e de todo o seu preconceito, para que pudesse aceitar o conselho do halfling e encarar Sela Longa com mente aberta. Até mesmo o magomúsico parou de tocar para observar o espetáculo proporcionado pelo grito catártico do bárbaro.

E, ao terminar, Wulfgar riu. Não uma risadinha divertida, mas uma gargalhada

estrondosa que brotou de seu ventre e explodiu em sua boca escancarada.

— Cerveja! — disse Bruenor à jóia. Quase imediatamente, um disco flutuante de luz azul passou por cima do bar, levando até eles cerveja forte em quantidade suficiente para durar a noite toda. Alguns minutos depois, todos os vestígios das tensões da estrada haviam se desfeito e eles brindavam e sorviam a bebida de suas canecas com entusiasmo.

Apenas Drizzt se manteve reservado, bebericando a cerveja e permanecendo alerta. Não pressentia o perigo ali, mas desejava manter o controle diante das inevitáveis perguntas dos magos.

Daí a pouco, os Harpells e seus amigos começaram a entrar em profusão n'O Varapau de Pileque. Os companheiros eram os únicos recém-chegados naquela noite e todos os comensais trouxeram suas mesas para perto, partilhando histórias de viagem e brindes de amizade eterna durante o excelente jantar e, mais tarde, ao lado de uma cálida lareira. Muitos, liderados por Harkle, ocuparam-se de Drizzt e do interesse que nutriam pelas cidades escuras dos drow, e o elfo negro não se importou muito em responder-lhes as Perguntas.

Então vieram as indagações sobre a jornada que trouxera os companheiros tão longe. Bruenor, na verdade, foi quem as incitou, saltando sobre a mesa e proclamando:

— Salão de Mitral, lar dos meus ancestrais, você vai ser meu novamente!

Drizzt ficou preocupado. A se julgar pela reação curiosa da assembléia, o nome da antiga terra natal de Bruenor era conhecido ali, ao menos nas lendas. O drow não temia ações malévolas por parte dos Harpells, mas simplesmente não queria o propósito da aventura acompanhando, ou até mesmo precedendo, a ele e a seus amigos na etapa seguinte da jornada. Outras pessoas poderiam muito bem ter algum interesse em descobrir a localização de uma antiga fortaleza dos anões, um lugar a que as lendas faziam referência como "as minas cortadas por rios de prata".

Drizzt chamou Harkle de lado.

— Já se faz tarde. Há quartos disponíveis na aldeia?

— Bobagem — irritou-se Harkle. — Vocês são meus convidados e permanecerão aqui. Os quartos já foram preparados.

— E o preço por tudo isto?
Harkle afastou a bolsa de Drizzt.

— O preço na Mansão de Hera é uma ou duas boas histórias e trazer um pouco de entretenimento à nossa existência. Você e seus amigos já pagaram por um ano ou mais!

— Nossos agradecimentos — replicou Drizzt. — Acho que é hora de meus companheiros descansarem. Temos uma longa jornada à nossa frente, e muito mais.

— Quanto à estrada adiante — disse Harkle —, arranjei uma reunião com DelRoy, o mais velho dos Harpells atualmente em Sela Longa. Ele, mais que qualquer um de nós, pode ser capaz de ajudar a apontar o caminho.

— Ótimo — disse Régis, inclinando-se para ouvir a conversa.

— Essa reunião tem um pequeno preço — disse Harkle a Drizzt. — DelRoy deseja uma audiência privada com você. Há muitos anos ele estuda os drow, mas pouca coisa chega até nós.

— Concordo — replicou Drizzt. — Agora, já é hora de irmos para a cama.

— Vou lhes mostrar o caminho.

— A que horas encontraremos DelRoy? — perguntou Régis.

— De manhã — respondeu Harkle.

Régis riu, depois se inclinou para o outro lado da mesa onde Bruenor se achava sentado com uma caneca imóvel em suas mãos nodosas, sem piscar os olhos. Régis deu ao anão um empurrãozinho e Bruenor tombou, caindo no chão com um baque surdo e sem emitir um gemido sequer de protesto.

À noitinha seria melhor — observou o halfling, apontando para uma outra mesa do outro lado da sala.
Sob a qual se achava Wulfgar.

Harkle olhou para Drizzt.

— À noitinha — ele concordou. — Vou falar com DelRoy.

Os quatro amigos passaram o dia seguinte se recuperando e desfrutando das maravilhas sem fim da Mansão de Hera. Drizzt foi chamado logo cedo para uma reunião com DelRoy, enquanto os demais eram guiados por Harkle numa excursão pela casa principal, passando por dúzias de laboratórios de alquimia, salas de cristalomancia, câmaras de meditação e várias salas protegidas especificamente projetadas para a conjuração de seres de outros mundos. Uma estátua de um tal Matherly Harpell se mostrou particularmente interessante, já que a estátua era, na verdade, o próprio mago. Um coquetel malsucedido de poções deixara-o petrificado, literalmente.

E havia Pau-mandado, o cão da família, que outrora fora o primo em segundo grau de Harkle: mais uma vez, um coquetel ruim.

Harkle não guardou segredos de seus convidados, recontou a história de seu clã, suas realizações e seus fracassos, em geral desastrosos. E ele falou sobre as terras ao redor de Sela Longa, dos bárbaros uthgardt que os companheiros haviam encontrado, os Pôneis Celestes, e as outras tribos que poderiam ainda encontrar ao longo do caminho.

Bruenor ficou feliz pelo fato de aquela parada para descanso trazer também informações valiosas. Seu objetivo de encontrar o Salão de Mitral o angustiaava a todo momento, todos os dias, e sempre que passava algum tempo sem fazer progressos, mesmo que simplesmente precisasse repousar, ele sentia a agonia da culpa.

— 'Cê tem que querer com todo o coração — ele se repreendia com frequência.

Mas Harkle lhe fornecera dicas importantes sobre aquelas terras, o que, sem dúvida, ajudaria em sua causa no futuro, e ele estava satisfeito quando se sentou para a ceia n'O Varapau de Pileque. Drizzt se juntou a eles, taciturno e silencioso, e recusou-se a falar quando questionado sobre sua discussão com DelRoy.

— Pense na reunião ainda por vir — foi a resposta do drow às perguntas de Bruenor. — DelRoy é muito velho e sábio. Talvez ele seja nossa melhor esperança de algum dia encontrarmos a estrada para o Salão de Mitral.

Bruenor estava de fato pensando na reunião por vir.

E Drizzt permaneceu em silêncio durante o resto da refeição, considerando as histórias e as imagens de sua terra natal que ele dividira com DelRoy, recordando a beleza única de Menzoberranzan.

E os corações malévolos que a haviam espoliado.

Pouco depois, Harkle levou Drizzt, Bruenor e Wulfgar para ver o velho mago. Régis pediu para não participar da reunião, dando preferência a uma outra festa na taverna. Eles encontraram DelRoy numa câmara pequena, sombria, à luz de tochas, e os bruxuleios de luz aumentavam o ar de mistério no rosto envelhecido do mago. Bruenor e Wulfgar concordaram imediatamente com as observações de Drizzt sobre DelRoy, pois décadas de experiência e incontáveis aventuras estavam visivelmente gravadas nos traços de sua pele curtida e morena. Seu corpo agora lhe faltava, era visível, mas o brilho de seus olhos pálidos revelava uma vida interior e deixava pouca dúvida quanto à lucidez de sua mente.

Bruenor abriu seu mapa sobre a mesa circular da sala, ao lado dos livros e rolos de pergaminho que DelRoy trouxera. O velho mago o estudou cuidadosamente durante alguns segundos, traçando a linha que trouxera os companheiros até Sela Longa.

— Do que você se lembra sobre os antigos salões, anão? — ele perguntou.
— Marcos na paisagem ou povos vizinhos?

Bruenor chacoalhou a cabeça.

— As imagens na minha cabeça mostram os salões profundos e as oficinas, o som do ferro sobre a bigorna. A debandada do meu clã começou nas montanhas; isso é tudo o que sei.

— O norte é um território vasto — comentou Harkle. — Muitas cordilheiras extensas poderiam abrigar uma fortaleza assim.

— E por isso que o Salão de Mitral, apesar de toda a sua suposta riqueza, nunca foi encontrado — replicou DelRoy.

— Daí o nosso dilema — disse Drizzt. — Decidir onde começar a procurar!

— Ah, mas vocês já começaram — respondeu DelRoy. — Foi uma sábia decisão vir para o interior; a maioria das lendas sobre o Salão de Mitral se origina nas terras a leste daqui, ainda mais distantes da costa. Parece provável que seu objetivo esteja entre Sela Longa e o grande deserto; norte ou sul, não sei dizer. Fizeram bem.

Drizzt assentiu e cortou a conversa quando o velho mago voltou a examinar silenciosamente o mapa de Bruenor, marcando os pontos estratégicos e consultando com frequência o monte de livros que havia empilhado ao lado da mesa. Bruenor rondava DelRoy, ansioso por qualquer conselho ou revelação. Os anões eram um povo paciente, uma característica que permitia que sua arte eclipsasse as obras de outras raças, e Bruenor manteve a calma o melhor que pôde, sem querer pressionar o mago.

Algum tempo depois, satisfeito por ter completado a organização de todas as informações pertinentes, DelRoy falou mais uma vez.

Aonde iriam a seguir — ele perguntou a Bruenor —, se aqui não conseguissem aconselhamento?

O anão voltou a olhar o mapa, com Drizzt a espiar por sobre seu ombro, e traçou uma linha em direção ao leste com o dedo hirsuto. Olhou para Drizzt em busca de anuência ao alcançar um certo ponto que eles já haviam discutido anteriormente na estrada. O drow assentiu.

Cidadela Adbar — declarou Bruenor, batendo com o dedo sobre o mapa.

— A fortaleza dos anões — disse DelRoy, não muito surpreso. — Excelente escolha. Pode ser que o Rei Harbromm e seus anões venham a ser de grande ajuda. Estão lá, nas Montanhas de Mitral, há incontáveis séculos.

Sem dúvida, Adbar era antiga mesmo nos dias em que os martelos do Salão de Mitral repicavam com as canções dos anões.

— A Cidadela Adbar é o que nos aconselha, então? — perguntou Drizzt.

— E sua própria escolha, mas não posso oferecer um destino melhor — respondeu DelRoy. — Mas o trajeto é longo, cinco semanas pelo menos, se tudo correr bem. E na estrada oriental além de Sundabar, isso é improvável. Ainda assim,

pode ser que vocês cheguem lá antes das primeiras geadas do inverno, mas eu duvido que sejam capazes de conseguir as informações com Harbromm e retomar sua jornada antes da próxima primavera!

— Então a escolha parece clara — declarou Bruenor. — Para Adbar!

— Há mais coisas que você deve saber — disse DelRoy. — E este é o verdadeiro conselho que darei a você: não deixe que a visão promissora ao fim da estrada ofusque as possibilidades ao longo da estrada. Seu curso até aqui seguiu trajetos diretos, primeiro do Vale do Vento Gélido até Luskan, depois de Luskan até aqui. Há pouca coisa, a não ser monstros, ao longo de qualquer uma dessas duas estradas para dar a um viajante motivo para se desviar. Mas, na jornada para Adbar, vocês passarão por Lua Argêntea, cidade de sabedoria e tradição, e da Senhora Alustriel e a Câmara dos Sábios, a melhor biblioteca de todo o norte. Muitos naquela bela cidade podem ser de mais assistência à sua demanda do que eu, ou até mesmo que o Rei Harbromm.

— E, além de Lua Argêntea, vocês encontrarão Sundabar, também uma antiga fortaleza dos anões, onde governa Helm, afamado amigo dos anões. Os laços dele com sua raça são fortes, Bruenor, de muitas gerações atrás. Laços, talvez, com sua própria gente.

— Possibilidades! — disse Harkle, exultante.

Consideraremos seu sábio conselho, DelRoy — disse Drizzt.

— É — concordou o anão, animado. — Quando a gente deixou o vale, eu não tinha idéia do que fazer depois de Luskan. Minhas esperanças eram seguir uma estrada de palpites, já esperando que mais da metade não tivesse valor. O halfling foi sábio trazendo a gente prá este lugar, pois encontramos uma trilha de pistas! E pistas levam a mais pistas! — Ele olhou ao redor, para o grupo entusiasmado — Drizzt, Harkle e DelRoy — e então notou Wulfgar, ainda sentado em silêncio em sua cadeira, os braços descomunais cruzados sobre o peito, assistindo a tudo sem emoção aparente. — E você, garoto? — indagou Bruenor. — Tem alguma idéia?

Wulfgar se inclinou, repousando os cotovelos sobre a mesa.

— Não é minha a demanda nem a terra — ele explicou. — Acompanho você, confiante em qualquer senda que escolher.

— E alegro-me com seu júbilo e seu arrebatamento — ele acrescentou baixinho.

Bruenor tomou a explicação como completa e virou-se novamente para DelRoy e Harkle, desejando algumas informações específicas sobre a estrada adiante. Drizzt, porém, sem se convencer da sinceridade da última declaração de Wulfgar, deixou seu olhar persistir sobre o jovem bárbaro, notando a expressão nos olhos dele enquanto observava Bruenor.

Arrependimento?

Passaram mais dois dias sossegados na Mansão de Hera, apesar de Drizzt ser acochado constantemente pelos curiosos Harpells, que queriam mais informações sobre sua raça tão raramente vista. Ele aceitou as perguntas com cortesia, compreendendo-lhes as boas intenções, e respondeu da melhor maneira que pôde. Quando Harkle veio escoltá-los para sair na quinta manhã, estavam descansados e prontos para dar prosseguimento aos seus negócios. Harkle prometeu arranjar a devolução dos cavalos aos donos de direito, dizendo que era o mínimo que poderia fazer pelos estrangeiros que haviam trazido tamanho entretenimento à vila.

Mas, na verdade, os amigos haviam se beneficiado muito mais com a estada. DelRoy e Harkle haviam dado a eles informações valiosas e, talvez o mais importante, haviam lhes restaurado a esperança na missão. Bruenor estava de pé e ativo antes da aurora daquela última manhã, a adrenalina a correr nas veias com a idéia de voltar à estrada agora que ele sabia aonde ir.

Deixaram a mansão, lançando muitas despedidas e olhares tristonhos por sobre os ombros — até mesmo Wulfgar, que chegara ali tão inflexível em sua antipatia para com os magos.

Eles cruzaram a sobreponete, despediram-se de Chardin, perdido demais em suas meditações sobre o riacho para sequer notá-los, e logo descobriram que a estrutura ao lado do estábulo em miniatura era uma fazenda experimental.

— Isto mudará a fisionomia do mundo! — Harkle assegurou-lhes, desviandoos um pouco na direção do edifício para olhar mais de perto. Drizzt adivinhou o que o mago quis dizer mesmo antes de entrarem, tão logo ouviu os balidos agudos e os trinados cricrilantes. Como o estábulo, a fazenda compreendia uma sala, embora parte dela não tivesse telhado e fosse, na verdade, um pasto entre quatro paredes.

Vacas e ovelhas do tamanho de gatos ruminavam por ali, enquanto galinhas do tamanho de camundongos escapavam por entre as minúsculas pernas dos animais.

— É claro que esta é a primeira temporada e não vimos ainda os resultados — explicou Harkle —, mas esperamos uma alta produção, considerando-se a pequena quantidade de recursos envolvida.

— Eficiência — riu Régis. — Menos comida, menos espaço e você pode fazê-los voltar ao tamanho normal quando quiser comê-los!

— Exatamente — disse Harkle.

A seguir, foram ao estábulo, onde Harkle escolheu excelentes montarias para eles, dois cavalos e dois pôneis. Eram presentes, Harkle explicou, a serem devolvidos apenas ao bel-prazer dos companheiros.

— É o mínimo que podemos fazer para ajudar em tão nobre missão — disse Harkle, com uma reverência, para evitar os protestos de Bruenor e Drizzt.

A estrada serpenteava, seguindo em frente pela encosta atrás da colina. Harkle parou por um instante, coçando o queixo, uma expressão perplexa no rosto.

— O sexto mourão — disse a si mesmo —, mas o da esquerda ou o da direita?

Um homem que trabalhava no alto de uma escada (mais uma divertida curiosidade: ver uma escada se alçar acima da balaustrada falsa da cerca e descansar em pleno ar contra o topo do muro invisível) veio em seu auxílio.

— Esqueceu de novo? — ele riu de Harkle. Apontou um dos lados da balaustrada. — Sexto mourão à sua esquerda!

Harkle afastou seu constrangimento com um encolher de ombros e seguiu em frente.

Os companheiros observaram o trabalhador, curiosos, enquanto deixavam a colina, as montarias ainda enfiadas debaixo dos braços. Ele trazia um balde e alguns trapos e esfregava várias manchas castanho-avermelhadas no muro invisível.

— Aves que voam baixo — explicou Harkle, a título de desculpas. — Mas, nada

temam. Regweld está tentando resolver o problema neste exato momento.

— Agora, chegamos ao final do nosso encontro, embora muitos anos venham a se passar antes que vocês sejam esquecidos na Mansão de Hera! A estrada leva diretamente à aldeia de Sela Longa. Vocês podem reabastecer seus suprimentos por lá: tudo já foi arranjado.

— Meus mais profundos cumprimentos a você e a sua gente — disse Bruenor, com uma reverência. — Por certo que Sela Longa foi uma parada alegre numa estrada triste! — Os demais rapidamente concordaram.

— Adeus, então, Companheiros do Salão — suspirou Harkle. — Os Harpells esperam receber um pequeno sinal de gratidão quando vocês finalmente encontrarem o Salão de Mitral e colocarem as antigas forjas para arder novamente!

— O tesouro de um rei! — assegurou-lhe Bruenor quando se puseram a caminho.

Estavam de volta à estrada, além das fronteiras de Sela Longa, antes do meio-dia, e as montarias trotavam fácil e com os alforjes cheios.

— Bem, o que 'cê prefere, elfo — Bruenor perguntou mais tarde naquele mesmo dia —, as espetadelas da lança de um soldado enfurecido ou o nariz bisbilhoteiro de um mago curioso?

Drizzt riu defensivamente ao pensar na pergunta. Sela Longa tinha sido tão diferente de qualquer outro lugar em que já estivera e, ainda assim, tão igual. Em todo caso, sua cor o destacava como uma singularidade e não era tanto a hostilidade do tratamento que geralmente recebia que o incomodava, mas os lembretes constrangedores de que seria sempre diferente.

Somente Wulfgar, que cavalgava ao lado dele, ouviu o murmúrio que lhe serviu de resposta:

— A estrada.

8. *NÃO EXISTE HONRA*

Por que vocês se aproximam da cidade antes do amanhecer? — o Guardião da Noite do Portão Norte perguntou ao emissário da caravana mercante que havia parado pouco antes da muralha de Luskan. Jierdan, em seu posto ao lado do Guardião da Noite, assistia a tudo com especial interesse, certo de que aquele grupo viera de Dez-Burgos.

— Não abusaríamos das leis da cidade se nosso assunto não fosse urgente — respondeu o representante. — Não descansamos há dois dias. — Outro homem emergiu de um agrupamento de carroças e trazia um corpo flácido sobre os ombros.

— Assassinado na estrada — explicou o representante. — E outro membro do grupo foi seqüestrado. Cattiebrie, filha do próprio Bruenor Martelo de Batalha.

— Uma donzela anã? — deixou escapar Jierdan, suspeitando outra coisa, mas disfarçando sua agitação com medo de que isso pudesse implicá-lo.

— Não, não é anã. Uma mulher — lamentou o representante. — A mais bela em todo o vale, talvez em todo o norte. O anão acolheu a órfã ainda criança e reclamou-a como sua filha.

— Orcs? — perguntou o Guardião da Noite, mais preocupado com os possíveis perigos na estrada do que com a sorte de uma única mulher.

— Não foi obra dos orcs — respondeu o representante. — Dissimulação e astúcia tiraram Cattiebrie de nós e mataram o condutor. Sequer descobrimos o ato hediondo até a manhã seguinte.

Jierdan não precisou de mais explicações nem mesmo de uma descrição mais completa de Cattiebrie para juntar as peças do quebra-cabeça. A ligação da moça a Bruenor explicava o interesse de Entreri por ela. Jierdan olhou para o horizonte oriental e para os primeiros raios da aurora que se aproximava, ansioso por se desembaraçar de seus deveres na muralha para que pudesse relatar suas descobertas a Dendibar. Aquela notícia deveria ajudar a aplacar a ira do mago variegado por ter o soldado perdido o rastro do drow ainda nas docas.

— Ele não os encontrou? — sibilou Dendibar para Sidnéia.

— Nada encontrou a não ser uma trilha fria — respondeu a feiticeira mais jovem.
— Se ainda estiverem nas docas, estão bem disfarçados.

Dendibar fez uma pausa para considerar o relatório de sua aprendiz. Algo estava errado naquele cenário. Quatro personagens tão distintivos não poderiam ter simplesmente desaparecido.

— Descobriu alguma coisa sobre o assassino então, ou sobre a companheira dele?

— Os vagabundos nos becos o temem. Até mesmo os rufiões o evitam respeitosamente.

— Então nosso amigo é conhecido no submundo — refletiu Dendibar.

— Um assassino de aluguel, eu diria — raciocinou Sidnéia. — Provavelmente do sul. Talvez de Águas Profundas, mas deveríamos ter ouvido mais sobre ele se esse fosse o caso. Talvez mais ao sul ainda, das terras fora do nosso alcance.

— Interessante — replicou Dendibar, tentando formular alguma teoria para satisfazer a todas as variáveis. — E a moça?

Sidnéia deu de ombros:

— Não acredito que ela o acompanhe de boa vontade, apesar de não ter tentado se livrar dele. E, quando você o viu na visão de Morkai, ele viajava só.

— Ele a adquiriu — veio uma resposta inesperada desde a porta. Jierdan entrou na sala.

— O quê? Sem ser anunciado? — escarneceu Dendibar.

— Tenho novidades que não poderiam esperar — respondeu Jierdan audaciosamente.

— Eles deixaram a cidade? — sugeriu Sidnéia, dando voz às suas suspeitas para aumentar a fúria que adivinhava no rosto pálido do mago variegado. Sidnéia

compreendia perfeitamente bem os perigos e as dificuldades das docas e quase tinha pena de Jierdan por incorrer na ira do implacável Dendibar numa situação completamente fora de seu controle. Mas Jierdan ainda era seu rival pelas graças do mago variegado, e ela não deixaria a compaixão atrapalhar suas ambições.

Não — retrucou Jierdan. — A novidade que trago não se refere ao grupo do drow — Ele voltou a fixar Dendibar. — Uma caravana chegou a Luskan hoje, em busca da mulher.

— Quem é ela? — perguntou Dendibar, de repente muito interessado, já esquecendo sua raiva por causa da intromissão.

■ — A filha adotiva de Bruenor Martelo de Batalha — replicou Jierdan. — — Cattiebrie! É claro! — sibilou Dendibar, familiarizado com as pessoas mais importantes de Dez-Burgos. — Eu devia ter adivinhado! — Ele se voltou para Sidnéia. — Meu respeito pelo nosso misterioso cavaleiro cresce a cada dia. Encontre-o e traga-o de volta!

Sidnéia assentiu, embora temesse que o pedido de Dendibar se mostrasse mais difícil de realizar do que acreditava o mago variegado, provavelmente uma tarefa muito além até mesmo de suas habilidades.

Ela passou aquela noite, até as primeiras horas da manhã seguinte, vasculhando as vielas e os pontos de encontro da zona portuária. Mas, mesmo usando seus contatos nas docas e todos os truques mágicos à sua disposição, não encontrou sinal de Entreri e Cattiebrie, nem ninguém disposto ou capaz de fornecer qualquer informação que pudesse ajudá-la na busca.

Cansada e frustrada, ela voltou à Torre das Hostes no dia seguinte, passando pelo corredor que levava ao quarto de Dendibar, muito embora o mago lhe tivesse ordenado que se apresentasse diretamente a ele assim que retornasse. Sidnéia não tinha a menor disposição para ouvir a arenga do mago variegado a respeito de seu fracasso.

Ela entrou no pequeno quarto, próximo ao tronco principal da Torre das Hostes, na ala norte, abaixo dos aposentos do Mestre do Torreão Norte, e aferrolhou as portas, selando-as com um encantamento contra intromissões indesejadas.

Ela mal caíra na cama quando a superfície de seu cobiçado espelho de

cristalomania começou a remoinhar e a brilhar.

— Maldito seja, Dendibar — ela resmungou, supondo que a perturbação era obra de seu mestre. Arrastando o corpo cansado até o espelho, fitou as profundezas do vidro, sintonizou-se ao turbilhão para que a imagem clareasse. Não foi Dendibar quem ela encarou, para seu alívio, mas um mago de uma vila distante, um pretendente que a impassível Sidnéia mantinha suspenso por um fio de esperança para que pudesse manipulá-lo sempre que precisasse.

— Saudações, bela Sidnéia — disse o mago. — Espero não ter perturbado seu sono, mas é que tenho novidades incríveis!

Normalmente, Sidnéia teria diplomaticamente escutado o mago, fingido interesse na história e educadamente se eximido do encontro. Mas agora, com o peso das exigências prementes de Dendibar sobre seus ombros, ela não tinha paciência para distrações.

— Não é uma boa hora! — retrucou.

O mago, tão enlevado estava com as próprias novidades, pareceu não lhe notar o tom conclusivo.

— A coisa mais maravilhosa aconteceu em nossa vila — foi dizendo ele.

— Harkle! — Sidnéia gritou para interromper-lhe o ímpeto de tagarelice. O mago se deteve, desconcertado.

— Mas, Sidnéia... — disse ele.

— Uma outra hora — ela insistiu.

— Mas com que frequência, nos dias de hoje, alguém consegue realmente ver um elfo drow e falar com ele? — persistiu Harkle.

— Não posso... — Sidnéia interrompeu o que ia dizer, assimilando as últimas palavras de Harkle. — Um elfo drow? — ela balbuciou.

— Sim — foi a resposta exultante do orgulhoso Harkle, emocionado por terem as novidades aparentemente impressionado sua amada Sidnéia. — Drizzt Do'Urden é o nome dele. Deixou Sela Longa há dois dias somente. Eu teria contado antes, mas a

mansão andou simplesmente num alvoroço com essa coisa toda.

— Conte-me mais, meu querido Harkle — disse Sidnéia sedutoramente. — Conte-me tudo.

— Preciso de informações.

Sussurro ficou imóvel ao som da voz inesperada, adivinhando imediatamente de quem se tratava. Sabia que ele estava na cidade e sabia também que ele era o único capaz de atravessar sorrateiramente suas defesas e entrar nos seus aposentos secretos.

— Informações — Entreri disse novamente, deixando as sombras atrás de um biombo.

Sussurro enfiou o pote de unguento cicatrizante no bolso e fez uma avaliação do homem. Os boatos falavam dele como o mais mortífero dos assassinos e ela, bastante familiarizada com essa gente, soube imediatamente que os boatos eram verdadeiros. Sentiu o poder de Entreri e a coordenação desembaraçada de seus movimentos.

— Os homens não entram em meu quarto sem serem convidados — avisou ela, com valentia.

Entreri se moveu para um ponto de observação mais vantajoso a fim de estudar a audaciosa mulher. Ele também ouvira falar dela, uma sobrevivente das ruas violentas, bela e mortal. Mas, aparentemente, Sussurro perdera um embate. O nariz estava quebrado e desarticulado, esborrachado em sua face.

Sussurro compreendeu o escrutínio. Aprumou os ombros e atirou orgulhosamente a cabeça para trás.

- Um acidente infeliz — ela sibilou.

— Não é da minha conta — Entreri devolveu. — Vim aqui atrás de informações.

Sussurro deu-lhe as costas para se ocupar de sua rotina, tentando não parecer incomodada.

— Meu preço é alto — ela disse com toda serenidade.

Voltou-se para Entreri e o intenso, porém assustador aspecto de calma no rosto dele lhe revelou, sem sombra de dúvida, que sua vida seria a única recompensa por sua cooperação.

— Procuro quatro companheiros — disse Entreri. — Um anão, um drow, um rapaz e um halfling.

Sussurro não estava acostumada àquele tipo de situação. As bestas não estavam ali para apoiá-la, nenhum guarda-costas esperava pelo sinal dela atrás de uma porta secreta nas proximidades. Tentou manter a calma, mas Entreri conhecia a profundidade de seu medo. Ela riu de leve e apontou o nariz quebrado.

— Encontrei o seu anão e o drow, Artemis Entreri. — Enfatizou o nome ao pronunciá-lo, esperando que o reconhecimento recolocasse o assassino na defensiva.

— Onde eles estão? — perguntou Entreri, ainda no controle. — E o que lhe pediram?

Sussurro deu de ombros:

— Se ainda estão em Luskan, não sei onde. É mais provável que já tenham partido; o anão tem um mapa das terras do norte.

Entreri considerou as palavras.

— Você não faz jus à sua reputação — disse ele sarcasticamente. — Aceita tamanha injúria e deixa que eles escapem por entre seus dedos?

Os olhos de Sussurro se estreitaram de fúria.

— Escolho cuidadosamente quando lutar — ela sibilou. — Os quatro eram perigosos demais para se tentar uma vingança frívola. Deixe-os ir aonde bem entenderem. Não quero ter negócios com eles novamente.

A aparência calma de Entreri fraquejou um pouco. Ele já estivera no Alfânje e ouvira falar das façanhas de Wulfgar. E agora isto. Uma mulher como Sussurro não era facilmente intimidada. Talvez ele devesse realmente reavaliar a força de seus oponentes.

— É destemido o anão — ofereceu Sussurro, percebendo-lhe o desalento e adorando aumentar-lhe o desconforto. — E cuidado com o drow, Artemis Entreri — ela sibilou incisivamente, tentando, com a severidade de seu tom de voz, relegá-lo a um nível semelhante de respeito pelos companheiros. — Ele caminha por entre as sombras invisíveis e ataca a partir das trevas. Ele conjura um demônio na forma de um grande gato e...

Entreri se virou e partiu, sem intenção de permitir que Sussurro ganhasse um pouco mais de vantagem.

Deleitando-se com sua vitória, Sussurro não conseguiu resistir à tentação de atirar um último dardo.

— Os homens não entram em meu quarto sem serem convidados — disse ela novamente, readquirindo, com a ameaça, um certo grau de orgulho.

Ela se voltou novamente para a pequena penteadeira e pegou o pote de unguento, bastante contente consigo mesma. Examinou o ferimento no espelho da penteadeira. Não estava tão ruim. A pomada o removeria como havia removido tantas cicatrizes, ossos do ofício.

Compreendeu sua estupidez ao ver a sombra deslizar por trás do próprio reflexo no espelho e sentir o ar lhe roçar as costas. Seu ramo de atividade não tolerava erros e não oferecia uma segunda chance. Pela primeira e última vez na vida, Sussurro deixara o orgulho se elevar acima do discernimento.

Um último gemido lhe escapou dos lábios quando o punhal ajaezado se enterrou em suas costas.

— Eu também escolho com cuidado quando lutar — Entreri sussurrou- lhe ao pé do ouvido.

A manhã seguinte encontrou Entreri às portas de um lugar no qual ele não queria entrar: a Torre das Hostes Arcanas. Sabia que estava ficando sem opções. Convencido agora de que os companheiros há muito haviam deixado Luskan, o assassino precisava de alguma ajuda mágica para reencontrar a trilha. Levava quase dois anos para localizar o halfling em Dez-Burgos e sua paciência estava no fim.

Com Cattiebrie ao seu lado, relutante, mas obediente, ele se aproximou da estrutura e foi prontamente escoltado até a sala de audiências de Dendibar, onde o mago variegado e Sidnéia aguardavam para saudá-lo.

— Eles deixaram a cidade — Entreri disse bruscamente, antes de qual quer troca de cumprimentos.

Dendibar sorriu para mostrar a Entreri que tinha a vantagem dessa vez.

— Pelo menos há uma semana — replicou tranquilamente.

— E você sabe onde estão — raciocinou Entreri.

Dendibar assentiu e o sorriso ainda se enroscava em suas faces descarnadas.

O assassino não apreciava aquele jogo. Passou um bom tempo avaliando sua contraparte, em busca de alguma dica sobre as intenções do mago. Dendibar fez o mesmo, ainda muito interessado numa aliança com o formidável matador, mas apenas se os termos lhe fossem favoráveis.

— O preço da informação? — perguntou Entreri.

— Eu nem mesmo sei o seu nome — foi a resposta de Dendibar.

É justo, pensou o assassino. Ele fez uma reverência.

— Artemis Entreri — disse ele, confiante o bastante para dizer a verdade.

— E por que você persegue os companheiros, com a filha do anão a tiracolo? — pressionou Dendibar, revelando suas cartas para dar ao assassino petulante algo com que se preocupar.

— Isso é da minha conta — sibilou Entreri, e o estreitamento de seus olhos foi a única indicação de que o conhecimento de Dendibar o perturbara.

— Também o é da minha, se é que vamos ser aliados! — gritou Dendibar, levantando-se para parecer alto e ameaçador e intimidar Entreri.

O assassino, porém, pouco se importava com os contínuos esgares do mago,

demasiado ocupado em estimar o valor de tal aliança.

— Nada pergunto sobre seus assuntos com eles — Entreri replicou, por fim. — Diga-me apenas a qual dos quatro se refere.

Foi a vez de Dendibar refletir. Ele queria Entreri em sua corte, se não por outra razão que o temor de que o assassino viesse a atrapalhá-lo. E gostava da idéia de não precisar revelar nada sobre o artefato que procurava àquele homem tão perigoso.

— O drow tem algo que me pertence ou sabe onde posso encontrá-lo — disse ele. — Eu o quero de volta.

— E o halfling é meu — exigiu Entreri. — Onde estão eles?

Dendibar fez um sinal para Sidnéia.

— Eles passaram por Sela Longa — disse ela. — E estão a caminho de Lua Argêntea, mais de duas semanas a leste daqui.

Os nomes eram desconhecidos para Cattiebrie, mas ela estava feliz pelo fato de seus amigos levarem uma boa dianteira. Precisava de tempo para arranjar um plano, mas questionava a própria eficiência cercada como estava por captores tão poderosos.

— E o que você propõe? — perguntou Entreri.

— Uma aliança — respondeu Dendibar.

— Mas eu já tenho a informação de que preciso — riu Entreri. — O que eu ganharia me aliando a você?

— Meus poderes levarão você até eles e o ajudarão a derrotá-los. Eles não são uma força desprezível. Considere a aliança como um benefício mútuo.

— Você e eu na estrada? Um livro e uma escrivantina parecem lhe convir melhor, mago.

Dendibar fitou o assassino arrogante.

— Garanto-lhe que posso ir aonde desejar com uma eficiência além da sua imaginação — grunhiu ele. No entanto, desfez-se rapidamente da raiva, estando mais interessado em completar a negociação. — Mas devo permanecer aqui. Sidnéia irá em meu lugar e Jierdan, o soldado, será sua escolta. Entreri não gostou da idéia de viajar com Jierdan, mas decidiu não forçar a questão. Poderia ser interessante — e útil — dividir a caçada com a Torre das Hostes Arcanas. Ele concordou com os termos.

— E quanto a ela? — Sidnéia perguntou, apontando Cattiebrie.

— Ela vai comigo — foi a resposta rápida de Entreri.

— É claro — concordou Dendibar. — Não há por que desperdiçar uma refém tão valiosa.

— Somos três contra cinco — raciocinou Sidnéia. — Se as coisas não se resolverem tão facilmente como vocês dois parecem esperar, a garota pode se mostrar nossa ruína.

— Ela vai! — exigiu Entreri.

Dendibar já tinha a solução. Lançou um sorriso desfigurado para Sidnéia.

— Leve Bok — casquinou ele.

O rosto de Sidnéia se desfez com a sugestão, como se a ordem de Dendibar tivesse lhe roubado o desejo pela caçada.

Entreri não tinha certeza se gostava ou não da nova marcha dos acontecimentos.

Percebendo o desconforto do assassino, Dendibar, com um sinal, conduziu Sidnéia até um gabinete acortinado ao lado da sala.

— Bok — ela chamou baixinho assim que lá chegou, com um sinal de estremecimento na voz.

A coisa atravessou a cortina. Com dois metros e meio de altura e um metro de ombro a ombro, o monstro caminhou a passos rígidos até se colocar ao lado da mulher. Parecia um homem descomunal e, de fato, o mago utilizara pedaços de corpos humanos para compor boa parte da coisa. Bok era maior e mais sólido que

qualquer homem vivo, quase do tamanho de um gigante, e fora envolvido, por meios mágicos, de uma força além dos padrões do mundo natural.

— Um golem — explicou Dendibar com orgulho. — Minha própria criação. Bok poderia nos matar a todos agora mesmo. Até mesmo sua espada cruel seria de pouca utilidade contra ele, Artemis Entreri.

O assassino não estava tão convencido disso, mas não conseguiu disfarçar completamente seu constrangimento. Dendibar havia obviamente feito pender a balança a seu favor naquela parceria, mas Entreri sabia que, caso voltasse atrás agora, estaria lançando o mago variegado e seus asseclas contra ele, em competição direta pelo grupo do anão. Além do mais, levaria semanas, talvez meses, para alcançar os viajantes por meios normais e não duvidava que Dendibar pudesse chegar lá mais rápido.

Cattiebrie partilhava dos mesmos pensamentos incômodos. Ela não tinha o menor desejo de viajar com o monstro horripilante, mas imaginava a carnificina que encontraria quando finalmente alcançasse Bruenor e os demais caso Entreri decidisse romper a aliança.

— Nada tema — consolou-os Dendibar. — Bok é inofensivo, incapaz de qualquer pensamento independente, pois, vejam vocês, Bok não tem mente.

O golem atende aos meus comandos, ou aos de Sidnéia, e poderia se jogar numa fogueira até ser consumido se nós meramente pedíssemos que o fizesse!

—Tenho negócios a terminar na cidade — disse Entreri, sem duvidar das palavras de Dendibar e sem a menor intenção de ouvir mais detalhes sobre o golem. — Quando partimos?

— A noite seria melhor — raciocinou Dendibar. — Volte ao jardim da Torre das Hostes assim que escurecer. Haveremos de nos encontrar lá e colocar vocês a caminho.

Sozinho em seus aposentos, a não ser pela presença de Bok, Dendibar afagou os ombros musculosos do golem com profunda afeição. Bok era sua carta na manga, sua proteção contra a resistência dos companheiros ou a traição de Artemis Entreri. Mas não era fácil para Dendibar separar-se facilmente do monstro, pois a coisa representava também um papel importante como guardião contra os pretensos

sucessores na Torre das Hostes. Dendibar havia sutilmente avisado os outros magos de que, caso fosse atacado por qualquer um deles, teriam de lidar com Bok, mesmo que ele próprio estivesse morto.

Mas a estrada adiante talvez fosse longa, e o Mestre do Torreão Norte não poderia abandonar seus deveres e ainda assim esperar manter seu título. Principalmente com o Arquimago à espera de apenas uma desculpa para se livrar dele, pois compreendia os riscos oferecidos pelas francas aspirações de Dendibar à torre central.

— Nada é capaz de deter você, meu animalzinho — Dendibar disse ao monstro. Na verdade, ele estava simplesmente reafirmando os próprios temores quanto à decisão de enviar uma feiticeira inexperiente em seu lugar. Não duvidava da lealdade dela, nem da de Jierdan, mas Entreri e os heróis do Vale do Vento Gélido deviam ser levados a sério.

— Dei a você o poder da caçada — explicou Dendibar enquanto atirava ao chão o invólucro do tomo e o pergaminho agora inutilizado. — O drow é o seu objetivo e você agora é capaz de sentir a presença dele a qualquer distância. Encontre-o! Não retorne sem Drizzt Do'Urden!

Um rugido gutural saiu dos lábios azuis de Bok, o único som que o instrumento irracional era capaz de emitir.

Entreri e Cattiebrie encontraram o grupo do mago já reunido quando chegaram à Torre das Hostes mais tarde naquela noite.

Jierdan estava sozinho num canto, aparentemente nada entusiasmado quanto a tomar parte na aventura, mas sem muita escolha. O soldado temia o golem e não gostava nada de Entreri, nem confiava nele. Contudo, temia Dendibar ainda mais e sua apreensão quanto aos possíveis riscos da estrada não se comparava aos perigos que certamente enfrentaria nas mãos do mago variegado caso se recusasse a ir.

Sidnéia se afastou de Bok e Dendibar e atravessou a alameda para encontrar seus companheiros.

— Saudações — ela ofereceu, agora mais interessada na conciliação do que na competição com seu formidável parceiro. — Dendibar está preparando nossas montarias. A viagem até Lua Argêntea será bem ligeira!

Entreri e Cattiebrie olharam para o mago variegado. Bok estava de pé ao lado dele, segurando um pergaminho desenrolado, enquanto Dendibar derramava o líquido fumarento de um recipiente de boca larga sobre uma pena branca e entoava as runas de um encantamento.

Uma névoa surgiu aos pés do mago, remoinhou e depois se adensou, tomando uma forma definida. Dendibar deixou que a coisa continuasse a se transformar e deu um ou dois passos para o lado a fim de repetir o ritual. Quando o primeiro cavalo mágico apareceu, o mago já criava o quarto e último.

Entreri ergueu as sobrancelhas.

— Quatro? — ele perguntou a Sidnéia. — Somos cinco agora.

— Bok não poderia cavalgar — ela respondeu, achando graça. — Ele vai correr. — Ela se virou e foi até onde estava Dendibar, deixando Entreri a sós com a idéia.

— E claro — Entreri murmurou consigo mesmo, de certo modo mais desanimado do que nunca em relação à presença daquela coisa sobrenatural.

Mas Cattiebrie começara a ver as coisas por um outro ângulo. Dendibar obviamente enviara Bok junto com eles mais para ganhar uma vantagem sobre Entreri do que para garantir a vitória sobre os amigos dela. Entreri também devia saber disso.

Sem percebê-lo, o mago criara justamente o tipo de ambiente nervoso que Cattiebrie pedira aos céus, uma situação tensa que ela poderia encontrar uma maneira de explorar.

9. OS GRILHÕES DA REPUTAÇÃO

O sol brilhava na manhã do primeiro dia fora de Sela Longa. Os companheiros, revigorados pela estada com os Harpells, cavalgavam num ritmo forte, mas ainda conseguiam desfrutar do tempo bom e da estrada desimpedida. A região era plana, sem marcos, nenhuma árvore ou colina à vista.

— Três dias até Nesmé, talvez quatro — Régis disse a eles.

— Está mais para três, se o tempo continuar assim — disse Wulfgar. Drizzt se inquietou sob o capuz do manto. Por mais agradável que a manhã pudesse lhes parecer, ele sabia que ainda estavam nos ermos. Três dias poderiam se mostrar de fato uma longa viagem.

— O que 'cê sabe desse lugar, Nesmé? — Bruenor perguntou a Régis.

— Só o que Harkle nos contou — respondeu Régis. — Uma cidade de tamanho razoável, comerciantes. Mas são cautelosos. Nunca estive lá, mas as histórias sobre o povo valente que vive na orla dos Pântanos Eternos são conhecidas em todo o norte.

— Estou intrigado com os Pântanos Eternos — disse Wulfgar. — Harkle pouco falava sobre o lugar, apenas chacoalhava a cabeça e se arrepiava todo sempre que eu perguntava alguma coisa.

— Sem dúvida, um lugar cujo renome excede a verdade — disse Bruenor, rindo, sem se deixar impressionar por reputações. — Poderia ser pior que o vale?

Régis deu de ombros, sem se deixar convencer completamente pelo argumento do anão.

— As histórias sobre os Charcos dos Trolls, pois esse é o nome dado àquelas terras, podem ser exageradas, mas são sempre agourentas. Todas as cidades do norte saúdam a bravura do povo de Nesmé por manter a rota comercial ao longo do Surbrin em face de tamanha provação.

Bruenor riu novamente.

— Será que as histórias não vêm da própria Nesmé, para pintar eles mais fortes do que realmente são?

Régis não discutiu.

Quando pararam para o almoço, uma cerração alta cobria o sol. Longe, ao norte, uma linha negra de nuvens aparecera e agora corria na direção deles. Drizzt já esperava por isso. Nos ermos, até mesmo o tempo se revelava um inimigo.

Naquela tarde, a frente da borrasca se encrespou sobre eles, trazendo pancadas de chuva e pedras de granizo que retiniam ao bater no elmo amassado de Bruenor. Repentinamente vergastadas de raio cortavam o céu escuro e o trovão quase os derrubava das montarias. Mas eles continuavam a se arrastar pela lama cada vez mais profunda.

— Esta é a verdadeira provação da estrada! — berrou Drizzt por entre os uivos do vento. — Muito mais viajantes são derrotados pelas tempestades do que pelos orcs porque não antevêm os perigos no início da jornada!

— Ora! É só uma chuvinha de verão! — desdenhou Bruenor, desafiador.

Como que em orgulhosa resposta, um raio explodiu a uma pequena distância dos cavaleiros. Os cavalos saltaram e escoicearam. O pônei de Bruenor caiu, tombando de mau jeito na lama e quase esmagando o anão atordoado em seu desespero para ficar de pé.

Com sua montaria fora de controle, Régis conseguiu saltar da sela e rolar para longe.

Bruenor ficou de joelhos e limpou os olhos cobertos de lama, praguejando o tempo todo.

— Maldição! — disse com veemência, estudando os movimentos do pônei. — O bicho 'tá estropiado!

Wulfgar firmou o próprio cavalo e tentou partir atrás do pônei de Régis, que havia disparado, mas o granizo, impelido pelo vento, apedrejou-o, cegou-o e afligiu seu cavalo, e novamente ele se viu lutando para se manter na sela.

Mais um raio caiu, acompanhado de trovoadas. E mais outro.

Drizzt, murmurando baixinho e cobrindo a cabeça de seu cavalo com o manto para acalmá-lo, movia-se vagarosamente ao lado do anão.

— Estropiado! — Bruenor gritou novamente, apesar de Drizzt mal conseguir ouvi-lo.

Drizzt apenas chacoalhou a cabeça, impotente, e apontou o machado de Bruenor.

Vieram outros raios e mais uma rajada de vento. Drizzt deslizou para o lado da montaria a fim de se proteger, ciente de que não conseguiria manter o animal calmo por muito mais tempo.

As pedras de granizo começaram a ficar maiores e a golpear com a força de projéteis.

O cavalo aterrorizado de Drizzt atirou-o ao chão e se afastou aos pinotes, tentando escapar do castigo da tempestade.

Drizzt logo estava de pé ao lado de Bruenor, mas os planos emergenciais que porventura os dois tivessem formulado foram imediatamente desencorajados, pois então Wulfgar reapareceu, cambaleando na direção deles.

Ele caminhava — ou quase — apoiando-se na força do vento, utilizando-o para se manter ereto. Os olhos pareciam abatidos, o queixo se Crispava e o sangue e a chuva se misturavam em suas faces. Fitou estupidamente os amigos, como se não compreendesse o que lhe acontecera.

Então, caiu de cara na lama aos pés deles.

Um assobio agudo atravessou a muralha insensibilizante de vento, um excepcional sinal de esperança em face da força crescente da tempestade. Os ouvidos aguçados de Drizzt captaram-no assim que ele e Bruenor tiraram da lama o rosto do jovem amigo. Tão distante parecia o assobio, mas Drizzt sabia o quanto as tempestades eram capazes de distorcer as percepções de alguém.

— O que foi? — Bruenor perguntou, percebendo a repentina reação do drow, pois não ouvira o chamado.

— Régis! — respondeu Drizzt. Ele começou a arrastar Wulfgar na direção do assobio, Bruenor logo atrás dele. Não tiveram tempo de discernir se o rapaz ainda vivia.

O raciocínio rápido do halfling os salvou naquele dia. Completamente ciente do potencial assassino das borrascas que se precipitavam desde a Espinha do Mundo, Régis rastejara de um lado a outro em busca de algum abrigo na região desabitada. Topou com um buraco na face de um pequeno cômodo, talvez o velho covil de um lobo, agora desocupado.

Seguindo os assobios, Drizzt e Bruenor logo o encontraram.

— Vai encher de chuva e a gente vai se afogar! — berrou Bruenor, mas ajudou Drizzt a arrastar Wulfgar para dentro e a apoiá-lo contra a parede dos fundos da caverna, depois assumiu seu lugar ao lado dos amigos, ocupados em construir, com terra e as mochilas remanescentes, uma barreira contra a temi da inundação.

Um gemido de Wulfgar fez com que Régis corresse para o lado dele.

— Está vivo! — proclamou o halfling. — E seus ferimentos não parecem tão feios!

Mais valente que um texugo acuado — comentou Bruenor. Não demorou muito para que tornassem o covil tolerável, se não confortável, e até mesmo Bruenor parou de reclamar.

— A verdadeira provação da estrada — Drizzt disse novamente para Régis, tentando animar o amigo completamente desconsolado enquanto os três se sentavam na lama para suportar a noite; os estrondos incessantes do trovão e as pancadas do granizo eram um lembrete constante da pequena margem de segurança.

Em resposta, Régis verteu uma torrente de água de sua bota.

— Quantos quilômetros 'cê acha que a gente percorreu? — Bruenor rezingou, questionando Drizzt.

— Quinze, talvez — respondeu o drow.

— Duas semanas até Nesmé nesse ritmo! — resmungou Bruenor, cruzando os braços sobre o peito.

— A tempestade vai passar — ofereceu Drizzt, esperançoso, mas o anão já não mais escutava.

O dia seguinte começou sem chuva, apesar das nuvens densas e cinzentas que pairavam baixo no céu. Wulfgar estava bem pela manhã, mas ainda não entendia o que lhe acontecera. Bruenor insistiu para que partissem imediatamente, embora Régis tivesse preferido permanecer no buraco até que tivessem certeza de que a tempestade passara.

— A maior parte das provisões se perdeu — Drizzt lembrou o halfling. — Pode ser que você não coma nada além de migalhas de pão duro até alcançar mos Nesmé.

Régis foi o primeiro a sair do buraco.

A umidade insuportável e o solo lamacento impediam que acelerassem o ritmo, e os amigos logo descobriram que os joelhos doíam com os constantes desvios e a patinagem. As roupas encharcadas aderiam incomodamente a seus corpos e faziam peso a cada passo.

Encontraram o cavalo de Wulfgar, uma forma carbonizada e fumegante, semienterrada na lama.

— Um raio — observou Régis.

Os três olharam para o amigo bárbaro, admirados de que ele pudesse ter sobrevivido a tamanho impacto. Wulfgar também os fitava em estado de choque, dando-se conta do que o derrubara da montaria na noite anterior.

— Mais valente que um texugo! — Bruenor bradou mais uma vez para Drizzt.

O sol provocativamente encontrava uma abertura no céu encoberto de vez em quando. Contudo, a luz era pouco substancial e, no zênite, o dia havia ficado mais escuro na verdade. O trovão distante anunciava uma tarde lúgubre.

A tempestade já havia exaurido seu poderio mortífero, mas eles não encontraram outro abrigo naquela noite que não as próprias roupas molhadas e sempre que o crepitar do relâmpago iluminava o céu, viam-se quatro formas encurvadas, sentadas na lama, cabisbaixas, como se aceitassem o destino com impotente resignação.

Durante outros dois dias eles continuaram a se arrastar em meio à chuva e ao vento, sem muita escolha nem outro lugar para ir a não ser avante.

Wulfgar se revelou o salvador do moral do grupo naqueles momentos de desânimo. Desatolou Régis do solo encharcado, atirando facilmente o halfling sobre suas costas e explicando que precisava de um peso adicional para se equilibrar.

Poupando desse modo o orgulho do halfling, o bárbaro conseguiu até mesmo convencer o anão mal-humorado a ser carregado da mesma maneira durante algumas horas. E, todo o tempo, Wulfgar se mostrava indômito.

— Uma benção, digo eu — ele continuava gritando para os céus cinzentos. — A tempestade afasta os insetos e os orcs! E quantos meses vão se passar até que venhamos a precisar de água?

Ele se esforçava bastante para manter os ânimos elevados. De certa feita, ele observou com cuidado os raios, calculando o intervalo entre o lampejo e o trovão subsequente. Quando se aproximaram do cadáver enegrecido de uma árvore morta havia tempos, o raio fulgurou e Wulfgar executou o truque. Ao brado de "Tempus!", ele arremessou seu martelo de modo que a arma atingisse e derrubasse o tronco no exato momento em que o trovão explodia ao redor deles. Os amigos, entretidos, viraram-se para encará-lo, apenas para encontrá-lo de pé, orgulhoso, os braços e os olhos erguidos para os deuses como se estes houvessem pessoalmente atendido ao seu chamado.

Drizzt, aceitando toda aquela provação com seu costumeiro estoicismo, aplaudiu silenciosamente seu jovem amigo e soube mais uma vez, ainda mais do que antes, que fora sábia a decisão de trazê-lo. O drow compreendeu que seu próprio dever naquele momento difícil era continuar em seu papel de sentinela, mantendo diligente vigília apesar da Proclamação de segurança do bárbaro.

Por fim, a tempestade foi soprada para longe pelo mesmo vento vigoroso que a havia anunciado. A brilhante luz do sol e o céu claro da manhã seguinte melhoraram incomensuravelmente o humor dos companheiros e permitiram-lhes pensar mais uma vez no que tinham pela frente.

Principalmente Bruenor. O anão chegava a se dobrar em sua marcha urgente, exatamente como o fizera no início da jornada, ainda no Vale do Vento Gélido.

A barba ruiva a oscilar com a intensidade do passo vigoroso, Bruenor reencontrou seu estreito foco. Ele se retirou para os sonhos de sua terra natal, via as sombras bruxuleantes da luz das tochas nas paredes raiadas de prata e os prodigiosos artefatos que resultavam do trabalho meticuloso de seu povo. Sua intensa concentração no Salão de Mitral nos últimos meses trouxera lembranças novas e mais claras e, na estrada, ele se lembrava agora, pela primeira vez em mais de um século, do Salão de Dumathoin.

Os anões do Salão de Mitral haviam ganhado bem a vida com o comércio de seus objetos manufaturados, mas eles sempre guardavam para si as melhores peças e os regalos mais preciosos doados por forasteiros. Numa câmara grande e ornamentada, que deixava todos os visitantes de olhos arregalados, o legado dos ancestrais de Bruenor se achava em exposição e servia de inspiração aos futuros artistas do clã.

Bruenor riu baixinho ao lembrar do prodigioso salão e daquelas peças maravilhosas, armas e armaduras em sua maioria. Olhou para Wulfgar caminhando ao lado dele, e para o poderoso martelo de guerra que fabricara no ano anterior. Garra de Palas poderia ter sido pendurado no Salão de Dumathoin se o clã de Bruenor ainda dominasse o Salão de Mitral, o que confirmaria a imortalidade de Bruenor no legado de seu povo.

Mas, observando Wulfgar manusear o martelo, brandindo-o com a mesma facilidade com que usaria o próprio braço, Bruenor não se arrependia.

O dia seguinte trouxe mais boas novas. Pouco depois de terem levantado acampamento, os amigos descobriram que haviam percorrido uma distância muito maior do que a prevista durante as provações da tempestade, pois enquanto marchavam, a paisagem ao redor deles passava por transformações sutis, mas definitivas.

Onde antes o terreno se cobria de trechos esparsos de ervas silvestres e irregulares — um mar virtual de lama sob a torrente de chuva —, eles agora encontravam luxuriantes relvados e bosques dispersos de olmos altaneiros. Ao galgar uma última serra, confirmaram-se suas suspeitas, pois diante deles estava o Vale Dessarin. Alguns quilômetros adiante, engrossado pelo degelo de primavera e a tempestade recente, e claramente visível da posição elevada em que se encontravam, o braço do grande rio fluía constantemente em sua jornada para o sul.

O longo inverno dominava aquela região, mas quando as plantas finalmente floresciam, compensavam a estação curta com uma vivacidade sem igual em todo o mundo. As cores magníficas da primavera começavam a cercar os amigos à medida que abriam caminho e desciam o declive até o rio. O tapete de relva era tão denso que eles tiraram as botas e caminharam descalços por aquela maciez esponjosa. A vitalidade ali era verdadeiramente óbvia e contagiosa.

— 'Cês deviam ver os salões — comentou Bruenor, num impulso repentino. —

Veios do mais puro mitral, mais largos que a sua mão! Rios de prata é o que são e sobrepujados em beleza apenas pelo que a mão de um anão faz com eles.

— A privação de tal visão é o que nos faz atravessar todas as adversidades — replicou Drizzt.

— Ora! — Bruenor resmungou jovialmente. — 'Cê 'tá aqui porque eu te enganei, elfo. 'Cê não tinha mais motivo prá adiar minha aventura!

Wulfgar foi obrigado a rir. Ele tomara parte no engodo que havia feito Drizzt concordar em empreender aquela jornada. Depois da grande batalha com Akar Kessell em Dez-Burgos, Bruenor fingira estar mortalmente ferido e, no seu aparente leito de morte, implorara ao drow que viajasse com ele até sua antiga terra natal. Pensando que o anão estivesse às portas da morte, Drizzt não pôde recusar.

— E você! — Bruenor berrou para Wulfgar. — Já entendi porque é que 'cê veio, mesmo você sendo cabeçudo demais prá perceber isso!

— Por favor, diga-me — Wulfgar replicou, com um sorriso.
— 'Cê 'tá fugindo! Mas não vai escapar! — gritou o anão.

O júbilo de Wulfgar transformou-se em confusão.

— A menina assustou ele, elfo — Bruenor explicou para Drizzt. — Cattiebrie enredou ele de um jeito que esses músculos todos não vão ajudar em nada!

Wulfgar gargalhou com as conclusões rudes de Bruenor, sem se ofender. Mas, nas imagens engendradas pelas alusões de Bruenor a Cattiebrie, nas lembranças de um pôr-do-sol sobre a face do Sepulcro de Kelvin, ou de horas passadas a conversar sobre a elevação rochosa denominada Ladeira de Bruenor, o jovem bárbaro encontrou um perturbador elemento de verdade nas observações do anão.

— E quanto a Régis? — Drizzt perguntou a Bruenor. — Você já discerniu o motivo dele para vir conosco? Poderia ser o amor pela lama que lhe sobe pelos tornozelos e traga suas perninhas até os joelhos?

Bruenor parou de rir e estudou a reação do halfling às perguntas do drow.

— Não, ainda não — ele respondeu, sério, depois de alguns momentos nada

reveladores. — Só sei de uma coisa: se Ronca-bucho escolheu a estrada, isso significa apenas que a lama e os orcs são melhores do que o que ele 'tá deixando prá trás — Bruenor manteve os olhos sobre o seu pequeno amigo, mais uma vez em busca de alguma revelação na resposta do halfling.

Régis manteve a cabeça abaixada, observando os pés peludos, visíveis, pela primeira vez em muitos meses, abaixo do volume cada vez menor de seu ventre, enquanto avançavam a custo pelas densas ondas de verde. O assassino, Entreri, estava a um mundo de distância, ele pensou. E ele não tinha a menor intenção de insistir num perigo que fora evitado.

Alguns quilômetros rio acima, eles encontraram a primeira bifurcação importante, onde o Surbrin, vindo de nordeste, desaguava na corrente principal do braço setentrional da bacia do grande rio.

Os amigos procuraram por um meio de atravessar o rio maior, o Dessarin, e chegar ao pequeno vale entre este e o Surbrin. Nesmé, sua próxima e última parada antes de Lua Argêntea, ficava um pouco além, subindo o Surbrin, e, embora a cidade estivesse, na verdade, na margem oriental do rio, os amigos, seguindo o conselho de Harkle Harpell, haviam decidido subir pela margem ocidental e evitar os perigos que se ocultavam nos Pântanos Eternos.

Cruzaram o Dessarin sem muita dificuldade graças à incrível agilidade do drow, que atravessou o rio correndo por um galho de árvore suspenso sobre o curso d'água e dali saltou para um pouso semelhante no ramo de uma árvore na margem oposta. Logo depois, estavam todos caminhando tranquilamente ao longo do Surbrin, aproveitando o sol, a brisa cálida e a infundável canção do rio. Drizzt conseguiu até mesmo abater um gamo com seu arco, o que prometia uma excelente ceia com carne de caça e mochilas reabastecidas para a estrada adiante.

Acamparam bem à beira d'água, sob a luz das estrelas pela primeira vez em quatro noites, sentados ao redor do fogo e a ouvir as histórias de Bruenor sobre os salões argênteos e as maravilhas que encontrariam ao fim da estrada.

A serenidade da noite, porém, não persistiu na manhã seguinte, pois os amigos foram despertados por sons de batalha. Wulfgar imediatamente escalou uma árvore próxima para descobrir quem eram os combatentes.

— Cavaleiros! — ele berrou, saltando e sacando seu martelo de guerra antes mesmo de atingir o chão. — Alguns caíram! Combatem monstros que não conheço!

— Ele saiu correndo em direção ao norte, com Bruenor em seu encalço e Drizzt contornando-lhes o flanco, rio abaixo. Menos entusiástico, Régis ficou para trás e sacou sua pequena maça, mas dificilmente se preparava para o combate franco.

Wulfgar foi o primeiro a chegar. Sete cavaleiros ainda estavam de pé, tentando em vão manobrar suas montarias para formar algum tipo de linha defensiva. As criaturas que combatiam eram rápidas e não tinham medo de correr sob os golpes das patas dos cavalos para fazer os animais tropeçarem. Os monstros tinham apenas cerca de um metro de altura, com braços que chegavam ao dobro disso em comprimento. Lembavam pequenas árvores, apesar de inegavelmente vivazes, a correr de um lado para outro freneticamente, golpeando com seus braços semelhantes a clavas ou, como mais um desafortunado cavaleiro descobriu assim que Wulfgar entrou na refrega, envolvendo os adversários com seus membros flexíveis para derrubá-los das montarias.

Wulfgar passou rapidamente por duas das criaturas, atirando-as de lado, e abateu-se sobre a que acabara de derrubar o cavaleiro. O bárbaro, porém, subestimou os monstros, pois os dedos dos pés das criaturas, semelhantes a raízes, rapidamente encontraram um novo ponto de equilíbrio, e os braços compridos o apanharam por trás antes que ele tivesse dado dois passos, agarrando-o de ambos os lados e detendo-o imediatamente.

Bruenor investiu logo em seguida. O machado do anão atravessou um dos monstros, dividindo-o ao meio como lenha e depois se enterrou gravemente no outro, fazendo com que um grande pedaço de seu tronco voasse longe.

Drizzt chegou ao local da batalha, ansioso, mas, como sempre, contido pela sensibilidade predominante que o fizera sobreviver a centenas de confrontos. Desceu pelo flanco, abaixo do desnível da ribanceira, onde descobriu uma desengonçada ponte de troncos que atravessava o Surbrin. Os monstros a haviam construído, Drizzt sabia. Aparentemente, não eram criaturas irracionais.

Drizzt espiou por sobre a ribanceira. Os cavaleiros tinham se reagrupado ao redor dos inesperados reforços, mas um deles, bem em frente ao drow, fora envolvido por um monstro e era arrastado para longe do cavalo.

Notando a natureza vegetal de seus estranhos adversários, Drizzt compreendeu por que todos os cavaleiros empunhavam machados e imaginou se suas delgadas cimitarras seriam de alguma ajuda.

Mas ele precisava agir. Saltando de seu esconderijo, enfiou as duas cimitarras na criatura. Elas atingiram o alvo, sem que provocassem maior efeito do que se Drizzt tivesse apunhalado uma árvore.

Mesmo assim, a tentativa do drow salvara o cavaleiro. O monstro golpeou sua vítima uma última vez, para mantê-la atordoada, depois a soltou para enfrentar Drizzt. Pensando rápido, o drow passou a um ataque alternativo, usando suas espadas ineficazes para aparar os golpes desferidos pelos braços do monstro. Então, quando a criatura se precipitou sobre ele, mergulhou aos pés dela, desenraizando-a e lançando-a por cima dele em direção à margem do rio. Enfiou as cimitarras na pele semelhante à casca de uma árvore e puxou, fazendo o monstro rolar, às cambalhotas, em direção ao Surbrin. A coisa conseguiu se segurar antes de cair n'água, mas Drizzt a atacou novamente. Uma rajada de pontapés bem colocados lançou o monstro na corrente e o rio o arrastou para longe.

O cavaleiro, a essa altura, havia retornado à sela e ao domínio de suas faculdades mentais. Ele conduziu o cavalo em direção à ribanceira para agradecer seu salvador.

Então, ele viu a pele negra.

— Drow! — ele gritou e baixou o machado.

Drizzt foi pego de surpresa. Seus reflexos aguçados ergueram uma das espadas o suficiente para desviar o fio do machado, mas a parte embotada da arma atingiu-lhe a cabeça e o fez cambalear. Ele mergulhou com o impulso do golpe e rolou, tentando se afastar o máximo possível do cavaleiro, pois percebeu que o homem o mataria antes que conseguisse se recuperar.

— Wulfgar! — gritou Régis de seu esconderijo, um pouco mais atrás na ribanceira. O bárbaro deu cabo de um dos monstros com um estalo estrondoso que provocou rachaduras por toda a extensão da coisa e virou-se no exato momento em que o cavaleiro dava a volta para alcançar Drizzt.

Wulfgar urrou de raiva e abandonou a própria luta, agarrou a rédea do cavalo enquanto este ainda fazia a volta e puxou com toda a sua força. Cavalo e cavaleiro foram ao chão. O cavalo se levantou imediatamente e chacoalhou a cabeça, trotando nervosamente de um lado para outro, mas o cavaleiro ficou no chão, a perna esmagada na queda sob o peso da montaria.

Os cinco cavaleiros remanescentes agora agiam em conjunto, investindo contra grupos de monstros e dispersando-os. O cruel machado de Bruenor continuava a cortar, e o anão cantava o tempo todo uma canção de lenhador que aprendera quando menino:

— Guri, rache a lenha e acenda a lareira, Prá comer agora, aqueça a chaleira! — ele cantava enquanto abatia metodicamente um monstro após outro.

Wulfgar se postou defensivamente por sobre a forma de Drizzt, e seu poderoso martelo estilhava com um único golpe qualquer monstro que se aventurasse perto demais.

A confusão estava formada e, em segundos, as poucas criaturas sobreviventes fugiram em pânico pela ponte sobre o Surbrin.

Três cavaleiros estavam caídos e mortos, um quarto se apoiava pesadamente contra o cavalo, quase sobrepujado pelos ferimentos, e aquele que Wulfgar havia derrubado desmaiara de dor. Mas os cinco ainda sobre os cavalos não acudiram os feridos. Formaram um semicírculo em torno de Wulfgar e Drizzt — que só agora voltava a ficar de pé —, encurralando os dois contra a ribanceira, os machados em prontidão.

— É assim que 'cês acolhem seus salvadores? — vociferou Bruenor, afastando um cavalo com um tapa para que pudesse se juntar aos amigos. — Aposto que as mesmas pessoas não aparecem duas vezes prá socorrer vocês!

— Você anda em má companhia, anão! — retorquiu um dos cavaleiros.

— Seu amigo estaria morto não fosse a nossa má companhia! — replicou Wulfgar, indicando o cavaleiro que jazia num canto. — E ele agradeceu ao drow com uma arma!

— Somos os Cavaleiros de Nesmé — o cavaleiro explicou. — Nossa sina é morrer no campo, protegendo nossa gente. Aceitamos esse destino de boa vontade.

— Dê mais um passo com esse cavalo e a gente vai realizar o seu desejo — avisou Bruenor.

— Mas vocês nos fazem uma grande injustiça — argumentou Wulfgar. — Estamos a caminho de Nesmé. Viemos em paz, como amigos.

— Vocês não entrarão, não com ele! — disse o cavaleiro com veemência. — Todos conhecem os métodos dos hediondos elfos drow. Você nos pede para acolhê-lo?

— Ora, 'cê é um idiota e a sua mãe também — grunhiu Bruenor.

— Meca as palavras, anão — avisou o cavaleiro. — Somos cinco contra três, e montados.

— Por que 'cê não tenta? — devolveu o anão. — Os abutres não vão conseguir muita comida com essas árvores bailarinas — Ele passou o dedo pelo fio do machado. — Vamos dar a eles algo melhor prá bicar.

Wulfgar brandiu Garra de Palas de um lado para outro com apenas um braço. Drizzt não fez o menor gesto para sacar as armas, e sua calma inabalável foi, talvez, a ação mais enervante de todas para os cavaleiros.

O porta-voz pareceu menos confiante depois do fracasso de sua ameaça, mas continuou agindo como se ainda fosse sua a vantagem.

— Mas não somos ingratos pela ajuda. Permitiremos que partam. Desapareçam e nunca mais voltem às nossas terras.

— Ir ou vir é nossa opção — rosnou Bruenor.

— E optamos por não lutar — Drizzt acrescentou. — Não é o nosso objetivo nem o nosso desejo fazer mal a vocês ou a sua cidade, Cavaleiros de Nesmé. Vamos passar, cuidaremos de nossas próprias vidas e deixaremos que vocês cuidem das suas.

— Você não vai chegar nem perto da minha cidade, elfo negro! — gritou um outro cavaleiro. — Vocês podem nos abater no campo, mas há outros cem atrás de nós, e três vezes esse número atrás dos primeiros! Agora, sumam! — Seus companheiros pareceram readquirir a coragem com aquelas palavras audazes, os cavalos a patear nervosamente com a súbita tensão das rédeas.

— Temos um trajeto a seguir — Wulfgar insistiu.

— Que se danem eles! — vociferou Bruenor, de repente. — Já agüentei o suficiente desse bando! Que se dane a vila deles. Que o rio varra eles da existência! — Ele se virou para os amigos. — Estão fazendo um favor prá gente. Vamos poupar um dia ou mais indo direto até Lua Argêntea em vez de contornar pelo rio.

— Direto? — questionou Drizzt. — Os Pântanos Eternos?

— Será que é pior que o vale? — replicou Bruenor. Ele girou sobre os calcanhares e encarou os cavaleiros. — Fiquem com sua cidade e suas cabeças, por enquanto — ele disse. — Vamos cruzar a ponte aqui e nos livrar de vocês e de toda a Nesmé!

— Coisas bem mais abomináveis que os homúnculos dos brejos vagam pelos Charcos dos Trolls, seu anão idiota — replicou o cavaleiro com um sorriso. — Viemos destruir a ponte. Será queimada assim que vocês tiverem passado.

Bruenor assentiu e devolveu o sorriso.

— Continuem caminhando para leste — alertou o cavaleiro. — Avisaremos todos os outros cavaleiros. Se forem avistados perto de Nesmé, vocês serão mortos.

— Peguem seu amigo desprezível e sumam — provocou um outro cavaleiro — antes que o meu machado se banhe no sangue de um elfo negro! Embora eu tivesse então que jogar fora a arma infectada!

Todos os cavaleiros se juntaram à gargalhada que se seguiu.

Drizzt sequer ouvira o insulto. Concentrava-se num cavaleiro na retaguarda do grupo, um tipo discreto que poderia aproveitar sua insignificância na conversa para conseguir uma vantagem sem que os demais o percebessem. O cavaleiro havia sorrateiramente tirado o arco do ombro e agora levava com vagar a mão à aljava.

Bruenor nada mais tinha a dizer. Ele e Wulfgar deram as costas aos cavaleiros e partiram em direção à ponte.

— Venha, elfo — ele disse a Drizzt, ao passar. — Vou dormir melhor quando a gente estiver longe desses cães filhos de um orc.

Mas Drizzt tinha mais uma mensagem a enviar antes que desse as costas aos cavaleiros. Num movimento ofuscante, pegou o arco que trazia nas costas, retirou

uma flecha de sua aljava e a disparou com um silvo. Ela acertou o barrete de couro do suposto arqueiro, dividindo-lhe o cabelo ao meio, e engastou-se numa árvore logo atrás dele, a haste a tremular um aviso claro.

— Seus insultos equivocados, eu aceito, até mesmo os espero — Drizzt explicou ao cavaleiro aterrorizado. — Mas não vou tolerar tentativas de ferir meus amigos, e vou me defender. Considerem-se avisados, e aviso apenas uma vez: se tentarem qualquer outra coisa contra nós, vocês morrerão. — Ele se virou abruptamente e desceu até a ponte, sem olhar para trás.

Os cavaleiros atordoados sem dúvida não tinham a intenção de retardar ainda mais o grupo do drow. O pretenso arqueiro nem mesmo procurou o barrete.

Drizzt sorriu diante da ironia de ser incapaz de se livrar das lendas sobre sua raça. Apesar de, por um lado, ser evitado e ameaçado, a aura de mistério que cercava os elfos negros também lhe proporcionava um blefe poderoso o bastante para dissuadir os inimigos mais prováveis.

Régis se juntou a eles na ponte, brincando com uma pequena pedra.

— Eu os tinha na mira — foi explicando a arma improvisada. Ele lançou a pedra no rio. — Se a coisa começasse, o primeiro seria meu.

— Se a coisa começasse — Bruenor o corrigiu —, 'cê teria se borrado todo no buraco em que se escondeu!

Wulfgar refletiu sobre o aviso do cavaleiro em relação à senda que deveriam seguir.

— Charcos dos Trolls — ele repetiu sombriamente, percorrendo com os olhos o aclave do outro lado e a terra amaldiçoada diante deles. Harkle falara sobre o lugar. A terra queimada e os brejos sem fundo. Os trolls e horrores piores que sequer possuíam um nome.

— Vamos ganhar um dia ou mais! — Bruenor repetiu teimosamente. Wulfgar não se convenceu.

— Está dispensado — Dendibar disse ao espectro.

Enquanto as chamas se refaziam no braseiro, despojando-o de sua forma

material, Morkai considerava aquele segundo encontro. Com que frequência Dendibar o invocaria? — perguntou-se. O mago variegado ainda não havia se recuperado totalmente do último encontro, mas ousara convocá-lo novamente em tão pouco tempo. O assunto de Dendibar com o grupo do anão devia ser realmente urgente! Essa suposição só fez Morkai desprezar ainda mais seu papel como espião do mago variegado.

Sozinho na sala novamente, Dendibar saiu de sua posição meditativa, espreguiçando-se, e sorriu perversamente ao considerar a imagem que Morkai lhe mostrara. Os companheiros haviam perdido as montarias e marchavam em direção à área mais abominável de todo o Norte. Mais um ou dois dias e seu próprio grupo, voando nos cascos de seus corcéis mágicos, viria a alcançá-los, embora cinquenta quilômetros mais ao norte.

Sidnéia chegaria a Lua Argêntea muito antes do drow.

10. LUA ARGÊNTEA

A viagem desde Luskan foi realmente ligeira. Entreri e seu bando pareciam aos espectadores curiosos não mais que um borrão indistinto no vento noturno. As montarias mágicas não deixavam rastro de sua passagem e nenhuma criatura viva conseguiria alcançá-las. O golem, como sempre, se arrastava incansavelmente na retaguarda com grandes passos rígidos.

Tão macios e suportáveis eram os assentos sobre os corcéis conjurados de Dendibar que o grupo foi capaz de continuar a carreira depois do amanhecer e durante todo o dia seguinte com apenas paradas breves para as refeições. Portanto, quando montaram acampamento depois do pôr do sol do primeiro dia de viagem, eles já haviam deixado os rochedos para trás.

Cattiebrie travava uma batalha interior naquele primeiro dia. Ela não tinha dúvidas de que Entreri e a nova aliança alcançariam Bruenor. No pé em que estavam as coisas, Cattiebrie seria apenas um empecilho para seus amigos, um brinquedo que

Entreri poderia usar como melhor lhe aprouvesse.

Ela pouco podia fazer para remediar o problema, a menos que encontrasse algum modo de diminuir, se não sobrepujar, o aterrorizante domínio que o assassino exercia sobre ela. Ela passou aquele primeiro dia concentrada, excluindo o mundo ao seu redor tanto quanto podia e procurando em seu espírito interior a força e a coragem de que precisaria.

Bruenor, ao longo dos anos, havia armado a moça com muitos instrumentos para travar uma batalha como aquela, habilidades de disciplina e autoconfiança que fizeram com que ela sobrevivesse a muitas situações difíceis. No segundo dia da viagem, então, mais confiante e mais à vontade com a situação, Cattiebrie foi capaz de se concentrar em seus captores.

Extremamente interessantes eram os olhares que Jierdan e Entreri trocavam. O orgulhoso soldado obviamente não esquecera a humilhação que sofrera na noite em que os dois se conheceram, no campo fora das muralhas de Luskan. Entreri — profundamente ciente do ressentimento, chegando mesmo a alimentá-lo, disposto como estava a levar a questão a um confronto — vigiava o homem com desconfiança.

Essa rivalidade crescente poderia se revelar sua mais promissora, e talvez única esperança de escapar, pensou Cattiebrie. Ela tinha de admitir que Bok era uma máquina de destruição irracional e indestrutível, imune à manipulação, e descobriu rapidamente que Sidnéia nada lhe oferecia.

Cattiebrie tentara engajar a jovem feiticeira numa conversa logo no segundo dia, mas o foco de Sidnéia era estreito demais para quaisquer distrações. Ela não se deixaria desviar de sua obsessão, nem seria persuadida a abandoná-la. Ela nem mesmo respondeu à saudação de Cattiebrie quando as duas se sentaram para a refeição do meio-dia. E quando Cattiebrie a importunou um pouco mais, Sidnéia instruiu Entreri a "manter a rameira longe dela".

No entanto, mesmo nessa tentativa fracassada, a feiticeira arredia ajudara Cattiebrie de uma maneira que nenhuma das duas conseguiria prever. O franco desdém de Sidnéia e os insultos foram como um tapa no rosto de Cattiebrie e instilaram na moça mais um instrumento que a ajudaria a sobrepujar a paralisia provocada pelo terror: a raiva.

Eles ultrapassaram o ponto médio de sua jornada no segundo dia — a paisagem

passava por eles de uma maneira surreal à medida que seguiam a toda pressa — e acamparam nas pequenas colinas a nordeste de Nesmé, com a cidade de Luskan agora duzentas milhas para trás.

Fogueiras piscavam ao longe. Uma patrulha de Nesmé, teorizou Sidnéia.

— Devemos ir até lá e descobrir o que pudermos — Entreri sugeriu, ansioso por notícias sobre seu alvo.

— Você e eu — concordou Sidnéia. — Podemos ir e voltar antes de se passar metade da noite.

Entreri olhou para Cattiebrie.

— E quanto a ela? — ele perguntou à feiticeira. — Eu não a deixaria com Jierdan.

— Você acha que o soldado se aproveitaria da garota? — Sidnéia replicou. — Garanto que ele é honrado.

— Não é isso que me preocupa — disse Entreri, com um sorriso pretensioso. — Não temo pela filha de Bruenor Martelo de Batalha. Ela se livraria do seu soldado honrado e sumiria noite adentro antes do nosso retorno.

Cattiebrie não recebeu bem o elogio. Ela entendeu que o comentário de Entreri era antes um insulto a Jierdan, que estava longe, catando lenha, do que um reconhecimento à sua própria competência, mas o inesperado respeito do assassino por ela tornaria sua tarefa duplamente difícil. Não queria que Entreri a julgasse perigosa, ou mesmo engenhosa, pois isso o deixaria demasiado alerta para que ela agisse.

Sidnéia olhou para Bok.

— Vou sair — ela disse ao golem, alteando propositalmente a voz, o bastante para Cattiebrie ouvi-la com facilidade. — Se a prisioneira tentar fugir, persiga-a e mate-a! — Ela lançou um sorriso maldoso para Entreri. — Satisfeito?

Ele devolveu o sorriso e fez um gesto largo com o braço na direção do acampamento distante.

Jierdan voltou então, e Sidnéia contou-lhe os planos. O soldado não pareceu entusiasmado com a idéia de Sidnéia e Entreri partirem juntos, apesar de nada dizer para dissuadir a feiticeira. Cattiebrie o observou atentamente e inferiu a verdade. Ser deixado a sós com ela e o golem não o incomodava, ela conjecturou, mas ele temia que um vínculo de amizade se formasse entre seus dois companheiros de estrada. Cattiebrie compreendia e até mesmo esperava por isso, pois Jierdan se encontrava na posição mais vulnerável: subserviente a Sidnéia e com medo de Entreri. Uma aliança entre aqueles dois, talvez mesmo um pacto que excluísse completamente Dendibar e a Torre das Hostes, no mínimo o deixaria de fora e, mais provavelmente, significaria seu fim.

— Por certo que a natureza desse negócio sombrio age contra eles mesmos — Cattiebrie murmurou quando Sidnéia e Entreri deixaram o acampamento, pronunciando as palavras em voz alta para reforçar sua confiança cada vez maior.

— Eu podia te ajudar com isso aí — ela propôs a Jierdan enquanto ele dava os toques finais ao acampamento.

O soldado fulminou-a com o olhar.

— Ajudar? — zombou ele. — Eu devia era obrigá-la a fazer tudo sozinha.

— Entendo sua raiva — Cattiebrie rebateu, solidária. — Eu mesma sofri nas mãos imundas de Entreri.

A pena da moça enfureceu o soldado orgulhoso. Ele investiu contra ela, ameaçador, mas Cattiebrie manteve a compostura e não se esquivou.

— Este trabalho não condiz com o seu posto.

Jierdan se deteve de repente, a raiva dissipada pelo fato de estar intrigado com o elogio. Uma manobra evidente mas, para o ego ferido de Jierdan, o respeito da moça era oportuno demais para se ignorar.

— O que sabe você sobre o meu posto? — ele perguntou.

— Sei que é um soldado de Luskan — Cattiebrie respondeu. — De um grupo temido em todo o norte. 'Cê não deveria fazer o trabalho braçal enquanto a feiticeira e o caçador de sombras saem prá brincar de noite.

— Você está criando encrenca! — grunhiu Jierdan, mas ele se deteve para considerar o argumento. — Você monta o acampamento — ele ordenou, por fim, readquirindo um certo grau de amor-próprio ao demonstrar sua superioridade em relação a ela. Entretanto, Cattiebrie não se importou. Ocupou-se da tarefa imediatamente, interpretando seu papel subserviente sem reclamar. Um plano agora começava a tomar forma definida em sua mente, e essa fase exigia que ela fizesse um aliado entre seus inimigos, ou pelo menos se colocasse numa posição que lhe permitisse plantar as sementes do zelo na mente de Jierdan.

Satisfeita, ela ouviu o soldado se afastar, resmungando a meia-voz.

Antes que Entreri e Sidnéia tivessem sequer se aproximado o suficiente para dar uma boa olhada no acampamento, um cântico ritualístico lhes revelou que não se tratava de uma caravana de Nesmé. Eles se aproximaram com maior cautela para confirmar suas suspeitas.

Bárbaros de cabelos longos, morenos e altos, e envergando vestes cerimoniais emplumadas, dançavam em círculo em volta de um totem de madeira em forma de grifo.

— Uthgardt — explicou Sidnéia. — A tribo do Grifo. Estamos perto de Branco Reluzente, seu cemitério ancestral. — Ela se afastou vagarosamente da luminosidade do acampamento. — Venha — ela sussurrou. — Não descobriremos nada de útil aqui.

Entreri a seguiu de volta ao acampamento.

— Não seria melhor montarmos agora? — ele perguntou quando se encontraram a uma distância segura. — Para nos afastarmos mais dos bárbaros?

— Não é necessário — respondeu Sidnéia. — Os uthgardt vão dançar a noite inteira. Toda a tribo toma parte no ritual. Duvido até que tenham postado sentinelas.

— Você sabe muita coisa sobre eles — comentou o assassino num tom acusador, um sinal de suas repentinas suspeitas de que poderia haver alguma trama ulterior a controlar os acontecimentos ao redor deles.

— Eu me preparei para esta jornada — rebateu Sidnéia. — Os uthgardt guardam poucos segredos; seus costumes são bastante conhecidos e documentados. Aqueles

que viajam pelo norte fariam bem em compreender essas pessoas.

—Tenho sorte por ter uma companheira de viagem tão instruída — disse Entreri, fazendo uma reverência sarcástica à guisa de desculpas.

Sidnéia, os olhos na estrada logo adiante, não respondeu.

Mas Entreri não deixaria a conversa morrer com tanta facilidade. Havia método em sua linha mestra de suspeitas. Ele havia conscientemente escolhido aquele momento para revelar suas cartas e sua desconfiança, mesmo antes de descobrirem a natureza do acampamento. Pela primeira vez, os dois se encontravam a sós, sem Cattiebrie ou Jierdan por perto para complicar a confrontação, e Entreri tinha a intenção de dar um fim às suas preocupações, ou dar um fim à feiticeira.

— Quando é que devo morrer? — ele perguntou bruscamente. Sidnéia sequer vacilou.

— Quando os fados assim o decretarem, como todos nós.

— Deixe-me reformular a pergunta — Entreri continuou agarrando-a pelo braço e virando-a para que ela o encarasse. — Quando você está instruída a tentar me matar?

— Por que outro motivo Dendibar enviaria o golem? — raciocinou Entreri. — O mago não confia em pactos, nem na honra. Ele faz o que precisa fazer para alcançar seus objetivos da maneira mais conveniente, e depois elimina aqueles que não são mais necessários. Quando eu não tiver mais valor, devo ser morto. Uma tarefa que você pode achar mais difícil do que imagina.

— Você é perceptivo — Sidnéia respondeu tranquilamente. — Avaliou muito bem o caráter de Dendibar. Ele teria matado você simplesmente para evitar possíveis complicações. Mas você não considerou meu próprio papel nisso tudo. Devido à minha insistência, Dendibar colocou a decisão do seu destino nas minhas mãos. — Ela fez uma pausa momentânea para deixar Entreri ponderar suas palavras. Ele poderia facilmente matá-la ali mesmo, ambos sabiam disso, de modo que a franqueza de sua tranqüila confissão de uma trama para assassiná-lo impediu quaisquer ações imediatas e o forçou a ouvi-la até o fim.

— Estou convencida de que temos em mente desfechos distintos para o nosso

confronto com o grupo do anão — explicou Sidnéia — e, portanto, não tenho a intenção de destruir um aliado atual e, talvez, futuro.

A despeito de sua natureza sempre desconfiada, Entreri entendeu perfeitamente a lógica da linha de raciocínio da feiticeira. Reconheceu muitas de suas próprias características em Sidnéia. Implacável, ela não deixaria que nada lhe atravancasse o caminho que escolhera, mas não se desviaria da trilha por qualquer distração, não importando quão fortes fossem seus sentimentos. Ele soltou o braço dela.

— Mas o golem viaja conosco — disse ele distraidamente, voltando-se para a noite inane. — Dendibar acredita que precisaremos da coisa para derrotar o anão e seus companheiros?

— Meu mestre me deixa pouca escolha — respondeu Sidnéia. — Bok foi enviado para ratificar a pretensão de Dendibar sobre aquilo que deseja. Proteção contra dificuldades inesperadas oferecidas pelos companheiros. E contra você.

Entreri avançou mais um passo em sua linha de raciocínio.

— O objeto que o mago deseja deve ser realmente poderoso — concluiu. Sidnéia assentiu.

— Tentador para uma jovem feiticeira, talvez.

— O que você está insinuando? — Sidnéia exigiu, furiosa por Entreri questionar sua lealdade a Dendibar.

O sorriso confiante do assassino fez com que ela se contorcesse, incomodada.

— O propósito do golem é proteger Dendibar de dificuldades inesperadas oferecidas... por você!

Sidnéia gaguejou, mas não conseguiu encontrar as palavras para responder. Ela não havia considerado aquela possibilidade. Tentou rejeitar pela lógica a estranha conclusão de Entreri, mas o comentário seguinte do assassino nublou sua capacidade de pensar.

— Simplesmente para evitar possíveis complicações — ele disse sombriamente, repetindo as palavras que ela pronunciara anteriormente.

Para Sidnéia, a lógica das suposições dele foi como um tapa na cara. Como ela pôde se imaginar acima da trama maliciosa de Dendibar? A revelação lhe deu calafrios, mas ela não tinha a intenção de procurar a resposta com Entreri bem ao seu lado.

— Temos de confiar um no outro — ela disse. — Precisamos entender que ambos nos beneficiamos com a aliança e que isso não nos custa nada.

— Mande o golem embora, então — Entreri replicou.

Um alarme disparou na mente de Sidnéia. Estaria Entreri tentando instilar nela a dúvida meramente para ganhar uma vantagem na relação entre os dois?

— Não precisamos da coisa — disse ele. — Temos a garota. E, mesmo que os companheiros não cedam às nossas exigências, podemos tomar à força o que desejamos. — Ele devolveu o olhar ressabiado da feiticeira. — Você fala em confiança?

Sidnéia não respondeu e pôs-se mais uma vez a caminho do acampamento. Talvez ela devesse mandar Bok embora. O ato aplacaria as dúvidas de Entreri em relação a ela, embora isso certamente desse a ele uma vantagem caso algum problema viesse a surgir. Mas mandar o golem embora poderia também responder algumas das questões ainda mais perturbadoras que lhe pesavam agora, as questões a respeito de Dendibar.

O dia seguinte foi o mais tranquilo — e o mais produtivo — da viagem. Sidnéia se debatia com sua confusão em relação às razões para a presença do golem. Ela chegara à conclusão de que deveria mandar Bok embora, mesmo que por nenhuma outra razão a não ser provar para si mesma a confiança de seu mestre.

Entreri observou com interesse os sinais reveladores daquela luta, sabendo que enfraquecera o elo entre Sidnéia e Dendibar o bastante para fortalecer sua própria posição junto à jovem feiticeira. Agora ele devia simplesmente esperar e aguardar pela próxima chance de realinhar seus companheiros.

Do mesmo modo, Cattiebrie esperava por outras oportunidades de cultivar as sementes que plantara nos pensamentos de Jierdan. Os resmungos que ela via o soldado esconder de Entreri e Sidnéia lhe revelavam que faltava pouco para seu plano ter um início promissor.

Eles chegaram a Lua Argêntea pouco depois do zênite do dia seguinte. Se tinha ainda qualquer dúvida quanto à decisão de se juntar ao grupo da Torre das Hostes, Entreri a descartou assim que considerou a desmesura da proeza. Com os incansáveis corcéis mágicos, eles haviam percorrido quase oitocentos quilômetros em quatro dias. E, depois de uma viagem sem esforço — a absoluta facilidade em conduzir as montarias —, eles dificilmente se consideravam cansados quando chegaram aos contrafortes das montanhas logo a oeste da cidade encantada.

— O rio Rauvin — Jierdan, na vanguarda do grupo, informou-lhes. — E um posto avançado.

— Vamos dar a volta — replicou Entreri.

— Não — disse Sidnéia. — São os guias para a Ponte da Lua. Eles nos deixarão passar, e a ajuda deles facilitará bastante a nossa admissão na cidade.

Entreri olhou para Bok, que vinha subindo pesadamente pela trilha atrás deles.

— Todos nós? — ele perguntou, incrédulo.

Sidnéia não esquecera o golem.

— Bok — disse ela, assim que o golem os alcançou —, você não é mais necessário. Volte para Dendibar e diga a ele que tudo está correndo bem.

Os olhos de Cattiebrie se iluminaram com a possibilidade de mandarem o monstro de volta, e Jierdan, surpreso, olhou para trás com ansiedade crescente. Observando-o, Cattiebrie viu mais uma vantagem naquela inesperada reviravolta. Ao mandar o golem embora, Sidnéia dava mais crédito aos temores de uma aliança entre ela e o assassino, temores que Cattiebrie implantara no soldado.

O golem não se moveu.

— Eu disse para ir embora! — exigiu Sidnéia.

Ela percebeu com o canto do olho que Entreri a observava, nada surpreso.

— Maldito seja — ela murmurou consigo mesma. Ainda assim, Bok não se

moveu.

— Você é realmente perceptivo — ela rosnou para Entreri.

— Fique aqui, então — ela sibilou para o golem. — Vamos ficar na cidade durante vários dias. — Deslizou da sela para o chão e saiu pisando duro, humilhada pelo assassino que ria dela pelas costas.

— E as montarias? — Jierdan perguntou.

— Foram criadas para nos trazer a Lua Argêntea, e só — respondeu Sidnéia e, enquanto os quatro se afastavam pela trilha, as luzes bruxuleantes que foram outrora os cavalos desvaneceram-se num brilho azul e suave, e então sumiram completamente.

Tiveram pouco trabalho para passar pelo posto avançado, principalmente quando Sidnéia se identificou como uma representante da Torre das Hostes Arcanas. Ao contrário da maioria das cidades nas hostis terras do norte, que levavam seus temores em relação a forasteiros à beira da paranóia, Lua Argêntea não se encontrava enclausurada por muralhas sinistras e fileiras de soldados desconfiados. O povo daquela cidade encarava os visitantes como um engrandecimento para sua cultura, e não como uma ameaça ao seu modo de vida.

Um dos Cavaleiros em Prata, os guardas no posto sobre o Rauvin, conduziu os quatro viajantes à entrada da Ponte da Lua, uma estrutura em arco, invisível, que cobria o vão do rio diante do portão principal da cidade. Os estrangeiros atravessaram hesitantes, incomodados com a falta de matéria visível sob seus pés. Mas logo se viram descendo as ruas serpeantes da cidade mágica. O ritmo de seus passos se reduziu inconscientemente, apanhado pela indolência contagiosa, a atmosfera relaxada e contemplativa que dissipou até mesmo a intensidade focalizada de Entreri.

Torres altas e retorcidas e estruturas de formas estranhas os saudavam a cada esquina. Nenhum estilo arquitetônico único dominava Lua Argêntea, a não ser que este fosse a liberdade de um construtor, ou construtora, de exercer sua criatividade pessoal sem medo de críticas ou desprezo. O resultado era um lugar de esplendores sem fim, não uma cidade rica em tesouros enumeráveis — como eram Águas Profundas e Mirabar, as duas vizinhas mais poderosas —, mas incomparável em beleza estética. Um retrocesso aos primeiros dias dos Reinos, quando os elfos, os anões e os humanos tinham espaço suficiente para perambular sob o sol e as estrelas

sem medo de cruzar a fronteira invisível de algum reino hostil. Lua Argêntea existia em franco desafio aos conquistadores e tiranos do mundo, um lugar onde ninguém tinha direitos sobre outra pessoa.

Ali pessoas de todas as raças virtuosas caminhavam livres e sem medo pelas ruas e vielas nas noites mais escuras e, se os viajantes passassem por alguém e não fossem saudados com uma palavra de boa acolhida, era apenas porque a pessoa estava profundamente empenhada numa contemplação meditativa.

— O grupo do anão está a menos de uma semana de Sela Longa — Sidnéia mencionou enquanto eles andavam pela cidade. — Pode ser que tenhamos de esperar vários dias.

— Aonde vamos? — Entreri perguntou, sentindo-se um peixe fora d'água.

Os valores que obviamente tinham precedência em Lua Argêntea eram diferentes dos de qualquer cidade em que ele já estivera e eram completamente estranhos às suas próprias concepções do mundo como um lugar de cobiça e lascívia.

— Incontáveis estalagens enchem as ruas — Sidnéia respondeu. — Hóspedes são abundantes por aqui, e são acolhidos com sinceridade.

— Então, nossa tarefa de encontrar os companheiros, assim que chegarem, há de se mostrar realmente difícil — Jierdan resmungou.

— Nem tanto — replicou Sidnéia obliquamente. — O anão vem a Lua Argêntea em busca de informações. Logo depois de chegarem, Bruenor e seus amigos irão à Câmara dos Sábios, a mais famosa biblioteca em todo o norte. Entreri estreitou os olhos e disse:

— E nós estaremos lá para recebê-los.

11. OS CHARCOS DOS TROLLS

Era uma região de terra enegrecida e brejos nevoentos, onde a podridão e uma sensação impressionante de perigo sujeitavam até mesmo os céus mais ensolarados. A paisagem subia e descia continuamente e o cimo de cada elevação, galgado por qualquer viajante na esperança de avistar o fim do lugar, trazia apenas desespero e mais das mesmas cenas imutáveis.

Os valentes Cavaleiros de Nesmé se aventuravam nos urzais toda primavera para fazer grandes queimadas e expulsar os monstros daquela terra hostil dos limites de sua vila. A estação ia longe e várias semanas haviam se passado desde o último incêndio, mas, mesmo então, os vales estreitos e baixos se achavam nublados pela fumaça e as ondas de calor das grandes queimadas ainda tremeluziam no ar ao redor das maiores pilhas carbonizadas de madeira.

Bruenor conduziu seus amigos para os Charcos dos Trolls como teimosa afronta aos cavaleiros e estava determinado a marchar até Lua Argêntea. Mas, bastou apenas o primeiro dia de viagem para que até ele começasse a duvidar de sua decisão.

O lugar exigia um estado de prontidão constante, e cada bosque de árvores queimadas pelo qual passavam os obrigava a parar, pois os cepos negros e desprovidos de folhas e os troncos caídos assumiam uma incômoda semelhança com os homúnculos dos brejos. Inúmeras vezes, o terreno esponjoso sob seus pés se transformava subitamente num fosso profundo de lama e somente a reação rápida de um companheiro próximo impedia que um deles descobrisse a verdadeira profundidade dos fossos.

Uma brisa contínua soprava pelos urzais, alimentada pelos trechos contrastantes de solo quente e brejos frios, e trazia um odor mais fétido que o da fumaça e da fuligem das queimadas, um cheiro enjoativamente doce, perturbadoramente familiar para Drizzt Do'Urden: o fedor dos trolls.

Aquele era o domínio dos monstros, e todos os boatos sobre os Pântanos Eternos que os companheiros tinham ouvido — e descartado com uma risada no conforto d'O Varapau de Pileque — não poderiam tê-los preparado para a realidade que subitamente se abateu sobre eles ao entrarem no lugar.

Bruenor estimara que seu grupo conseguiria se livrar dos urzais em cinco dias se

mantivessem um ritmo forte. Naquele primeiro dia, percorreram, na verdade, a distância necessária, mas o anão não previra os contínuos desvios que teriam de empreender para evitar os brejos. Apesar de terem marchado mais de trinta quilômetros naquele dia, estavam a menos de dez do ponto onde haviam entrado nos urzais.

Ainda assim, não encontraram trolls nem qualquer outro tipo de monstro, e montaram acampamento naquela noite sob a falsa aparência de silencioso otimismo.

— 'Cê vai ficar de guarda? — Bruenor perguntou a Drizzt, ciente de que somente o drow possuía os sentidos aguçados de que precisariam para sobre viver àquela noite.

Drizzt assentiu.

— A noite toda — ele respondeu, e Bruenor não discutiu. O anão sabia que nenhum deles conseguiria dormir naquela noite, estando ou não de guarda.

As trevas chegaram súbita e completamente. Bruenor, Régis e Wulfgar não enxergavam as próprias mãos se as mantivessem a uma pequena distância do rosto. Com a escuridão, ouviram-se os sons de um terrível pesadelo. Ruídos de passos chapinhando na lama se aproximavam de todos os lados. A fumaça se misturava à névoa noturna e se enovelava em volta dos troncos das árvores desfolhadas. O vento não aumentou, mas a intensidade de seu fedor hediondo sim, e agora transportava os gemidos dos espíritos atormentados dos desgraçados habitantes dos urzais. — Peguem suas coisas — Drizzt sussurrou para os amigos.

— Que é que 'cê 'tá vendo? — Bruenor perguntou baixinho.

— Nada diretamente — veio a resposta. — Mas eu os sinto ao nosso redor, como todos vocês. Não podemos deixar que nos surpreendam aqui. Devemos andar entre eles para evitar que se juntem à nossa volta.

— Minhas pernas doem — reclamou Régis. — E os meus pés estão inchados. Eu nem sei se consigo voltar a calçar as botas!

— Ajude ele, garoto — Bruenor disse a Wulfgar. — O elfo 'tá certo. A gente vai te carregar se for preciso, Ronca-bucho, mas não vamos ficar aqui.

Drizzt assumiu a liderança e, às vezes, precisava segurar a mão de Bruenor, que vinha logo atrás dele — e assim acontecia pela fila toda até Wulfgar, na retaguarda —, para evitar que seus companheiros se extrviassem.

Todos pressentiam as formas escuras que se moviam ao redor deles e farejavam a vileza dos perversos trolls. Vendo claramente o exército se reunir ao seu redor, somente Drizzt compreendeu a precariedade de suas posições e arrastou os amigos o mais rápido que pôde.

A sorte estava ao lado deles, pois a lua saiu naquele instante, transformando a névoa numa fantasmagórica manta prateada e revelando a todos os amigos o perigo premente. Agora, com o movimento visível de todos os lados, os amigos corriam.

Formas esguias e trôpegas surgiam das brumas ao lado deles, dedos providos de garras se estendiam para puxar-lhes as roupas à medida que passavam correndo. Wulfgar se colocou ao lado de Drizzt, afastando os trolls com grandes golpes de Garra de Palas, enquanto o drow se concentrava em mantê-los em movimento e na direção correta.

Durante horas eles correram e, ainda assim, os trolls avançavam. Vencendo todas as sensações de exaustão, vencendo a dor e depois o entorpecimento dos membros, os amigos correram, sabendo que encontrariam uma morte certa e horrível caso vacilassem por apenas um segundo, o medo a sobrepujar os gritos de derrota de seus corpos. Mesmo Régis, gordo e indolente demais, e com as pernas curtas demais para a estrada, acompanhava o passo e instigava os que estavam à sua frente a correr ainda mais.

Drizzt compreendeu a futilidade da marcha. O martelo de Wulfgar invariavelmente perdia velocidade e todos vacilavam mais e mais a cada minuto que passava. Restavam ainda muitas horas de treva, e mesmo o amanhecer não garantiria o fim da perseguição. Quantos quilômetros conseguiriam correr? Quando é que tomariam uma trilha que daria num brejo sem fundo, com centenas de trolls às suas costas?

Drizzt mudou de estratégia. Não mais tentando apenas fugir, ele começou a procurar uma porção de terreno defensável. Ele avistou um pequeno outeiro, com três metros de altura talvez, e um aclave íngreme, quase escarpado, dos três lados que ele enxergava a partir daquele ângulo. Uma árvore nova e solitária crescia na face da colina. Ele apontou o lugar para Wulfgar, que compreendeu o plano

imediatamente e mudou de direção. Dois trolls apareceram para lhes bloquear o caminho, mas Wulfgar, urrando de fúria, arremeteu para enfrentá-los. Garra de Palas desferiu uma sucessão furiosa de golpes e os outros três companheiros foram capazes de se esgueirar por trás do bárbaro e chegar ao outeiro.

Wulfgar abandonou a luta e correu para se juntar a eles, com os teimosos trolls no seu encalço e, agora, acompanhados por uma extensa formação de sua raça perversa.

Surpreendentemente ágil, mesmo apesar da barriga, Régis trepou pela árvore até o topo do outeiro. Para Bruenor, porém, sem a constituição física adequada para essa atividade, a escalada foi uma luta.

— Ajude-o! — Drizzt, de costas para a árvore e as cimitarras em prontidão, gritou para Wulfgar. — Depois é sua vez! Vou segurá-los.

A respiração de Wulfgar vinha em arquejos forçados e uma linha de sangue brilhante se desenhava em sua testa. Ele trombou contra a árvore e começou a subir atrás do anão. As raízes se vergaram sob o peso combinado dos dois e eles pareciam não fazer muito progresso. Por fim, Régis conseguiu agarrar a mão de Bruenor e ajudá-lo a galgar o topo, e Wulfgar, com o caminho livre diante dele, fez menção de se juntar aos outros dois. Com a própria segurança assegurada, eles olharam para trás, preocupados com o amigo.

Drizzt combatia três dos monstros e outros faziam fila atrás dos primeiros. Wulfgar pensou em saltar de volta ao chão desde sua posição a meio caminho do topo da árvore e morrer ao lado do drow, mas Drizzt, olhando de vez em quando por sobre o ombro para verificar o progresso de seus amigos, notou a hesitação do bárbaro e leu a mente dele.

— Vá! — ele gritou. — Essa demora não ajuda em nada!

Wulfgar precisou parar e considerar a origem da ordem. Sua confiança em Drizzt e o respeito que nutria por ele sobrepujaram o desejo instintivo de voltar à luta e, relutante, o bárbaro se alçou para se juntar a Régis e Bruenor no pequeno platô.

Os trolls se posicionaram para franquear o drow, e as garras imundas tentavam alcançá-lo por todos os lados. Ele ouviu os amigos, todos os três, implorando que se desprendesse da luta e se juntasse a eles, mas sabia que os monstros já tinham se

esgueirado por trás para lhe interceptar a retirada.

Um sorriso se espalhou por seu rosto. A luz em seus olhos cintilou.

Ele se lançou contra o exército principal dos trolls, afastando-se do outeiro inatingível e dos amigos horrorizados.

Os três companheiros, entretanto, tiveram pouco tempo para conjecturar sobre a sorte do drow, pois logo se viram atacados por todos os lados à medida que os trolls avançavam implacavelmente, usando as garras para chegar até eles.

Cada amigo se posicionou para defender o próprio lado. Por sorte, a ladeira do lado de trás do outeiro se revelou ainda mais íngreme — em alguns pontos, o aclave era negativo — e os trolls não conseguiam efetivamente chegar até eles por trás.

Wulfgar era o mais mortífero, derrubava um troll da encosta do outeiro a cada golpe de seu possante martelo. Mas, antes mesmo que o bárbaro conseguisse recuperar o fôlego, um outro havia tomado o lugar do primeiro.

Régis, golpeando com sua pequena maça, era o menos eficiente. Ele martelava com toda a força os dedos, os cotovelos e mesmo as cabeças dos trolls que chegavam mais perto, mas não conseguia desalojar os monstros que se agarravam às suas posições. Invariavelmente, à medida que cada um deles galgava a elevação, Wulfgar ou Bruenor tinham de abandonar a própria luta e afugentar a fera com uma pancada.

Eles sabiam que, da primeira vez que um único golpe falhasse, encontrariam um troll de pé e pronto para atacar ao lado deles no topo do outeiro.

Deu-se a catástrofe depois de apenas alguns minutos. Bruenor girou para auxiliar Régis quando mais um monstro alçou o torso por sobre o topo. O machado do anão penetrou a criatura com extrema perícia.

Com demasiada perícia. Entrou pelo pescoço do troll e o atravessou, decapitando a criatura. Mas embora a cabeça voasse do outeiro, o corpo continuou avançando. Régis caiu de costas, horrorizado demais para reagir.

— Wulfgar! — gritou Bruenor.

O bárbaro girou sobre os calcanhares, sem que se detivesse tempo suficiente para se admirar com o adversário decapitado, e deu com Garra de Palas no peito da coisa, fazendo-a voar pelos ares e cair do outeiro.

Duas outras mãos se agarraram à beirada. Do lado de Wulfgar, outro troll havia rastejado mais de meio caminho por sobre o topo. E atrás deles, onde Bruenor estivera, um terceiro se achava de pé e sobre o halfling indefeso.

Eles não sabiam por onde começar. O outeiro fora tomado. Wulfgar chegou a pensar em saltar no meio da aglomeração lá embaixo para morrer como um verdadeiro guerreiro, matando tantos inimigos quanto pudesse, e também para não precisar assistir ao despedaçamento dos dois amigos.

Mas, de repente, o troll por sobre o halfling lutou para se equilibrar, como se algo o puxasse por trás. Uma de suas pernas se dobrou e então ele caiu de costas na escuridão.

Drizzt Do'Urden arrancou sua espada da panturrilha da coisa quando esta passou sobre ele, depois rolou habilmente para o topo do outeiro, erguendo-se bem ao lado do halfling surpreso. Seu manto ondeava em farrapos e linhas de sangue escureciam suas vestes em muitos pontos.

Mas ele conservava o sorriso, e a chama em seus olhos cor de lavanda revelou aos amigos que ele ainda tinha muito para dar. Passou como um raio pelo anão e pelo bárbaro admirado e talhou o troll seguinte, despachando-o rapidamente encosta abaixo.

— Como? — perguntou Bruenor, estupefato, embora soubesse, enquanto corria novamente para Régis, que nenhuma resposta viria do drow atarefado.

A manobra audaciosa de Drizzt lá embaixo lhe dera uma vantagem sobre os seus inimigos. Os trolls tinham o dobro da sua altura e os que estavam atrás daqueles que combatiam não faziam idéia de que ele estava a caminho. Sabia que infligira pouco dano permanente aos monstros — os ferimentos das estocadas que ele cravava ao passar cicatrizariam rápido, e os membros que ele decepava cresceriam novamente —, mas a ousada manobra ganhou-lhe o tempo de que precisava para se livrar da horda impetuosa e contorná-la em meio às trevas. Uma vez livre na noite escura, ele prosseguiu com cautela de volta ao outeiro, passando pelos trolls distraídos com a mesma intensidade flamejante. Apenas sua agilidade o

salvou ao chegar à base, pois ele praticamente subiu correndo a encosta do outeiro, chegando a escalar as costas de um troll, rápido demais para os monstros surpresos o agarrarem.

A defesa do outeiro agora se consolidava. Frente ao machado cruel de Bruenor, ao martelo esmagador de Wulfgar e às cimitarras sibilantes de Drizzt, cada um a defender um lado, os trolls que subiam não encontravam uma única rota desimpedida até o topo. Régis ficou no meio do pequeno platô, correndo ora para um lado, ora para outro, a fim de ajudar seus amigos sempre que um troll chegava perto demais e conseguia um ponto de apoio.

Mesmo assim, os trolls avançavam, e a aglomeração lá embaixo crescia a cada minuto que passava. Os amigos sabiam perfeitamente qual seria o resultado inevitável daquele confronto. Sua única chance residia em desfazer a aglomeração de monstros lá embaixo para abrir uma rota de fuga, mas eles estavam empenhados demais em meramente rechaçar os novos inimigos para procurar uma solução.

Exceto Régis.

Aconteceu quase por acidente. Um braço trépido, decepado por uma das espadas de Drizzt, rastejara até o centro das defesas. Régis, completamente enojado, golpeava-o desvairadamente com sua maça.

— Esta coisa não morre! — ele gritava enquanto o braço continuava a se contorcer, tentando agarrar a pequena arma. — Não morre! Alguém aí acerte esta coisa! Cortem! Botem fogo!

Os outros três estavam ocupados demais para reagir aos rogos desesperados, mas a última frase de Régis, berrada em total aflição, deu-lhe uma idéia. Ele pulou em cima do membro trépido, imobilizando-o por um instante enquanto vasculhava sua mochila em busca da isca e da pederneira.

Suas mãos trêmulas mal conseguiam golpear a pedra, mas a mais minúscula centelha cumpriu seu papel assassino. O braço do troll pegou fogo e crepitou, transformando-se numa bola friável. Nada disposto a perder a oportunidade diante dele, Régis apanhou o membro flamejante e correu até Bruenor. Ele refreou o machado do anão, dizendo a Bruenor para deixar o novo oponente ultrapassar a borda do cômodo.

Quando o troll se içou, Régis ateou-lhe fogo à cara. A cabeça praticamente explodiu em chamas e, gritando de agonia, o troll despencou do outeiro, levando as labaredas mortíferas aos próprios companheiros.

Os trolls não temiam a lâmina nem o martelo. Os ferimentos infligidos por essas armas cicatrizavam rapidamente e mesmo uma cabeça decepada logo voltava a crescer. Esses confrontos, na verdade, ajudavam a propagar a maldita espécie, pois um troll costumava regenerar um braço decepado e um braço decepado costumava regenerar um troll inteiro! Inúmeros felinos predadores e lobos haviam se banquetado com a carcaça de um troll apenas para descobrir que haviam provocado a própria morte quando um novo monstro crescesse em seu ventre.

Mas mesmo os trolls tinham algo a temer. O fogo era sua ruína, e os trolls dos Pântanos Eternos o conheciam muito bem. Era impossível regenerar queimaduras e um troll destruído pelas chamas estava definitivamente morto. Quase como se isso tivesse um propósito no desígnio dos deuses, o fogo aderiu à pele ressecada de um troll tão prontamente quanto a gravetos secos.

Os monstros do lado de Bruenor fugiram ou tombaram, formando pilhas carbonizadas. Bruenor deu uma palmada nas costas do halfling ao observar o espetáculo gratificante, e a esperança retornou aos seus olhos cansados.

— Lenha — concluiu Régis. — Precisamos de lenha.
Bruenor tirou a mochila das costas.

— 'Cê vai ter sua lenha, Ronca-bucho — ele gargalhou, apontando para a árvore nova que subia pela encosta do outeiro. — E tem óleo na minha bolsa!

— Ele correu até Wulfgar. — A árvore, garoto! Ajude o halfling — foi sua única explicação ao se colocar diante do bárbaro.

Assim que Wulfgar deu meia-volta e viu Régis manuseando desajeitadamente um frasco de óleo, ele compreendeu sua parte no plano. Nenhum troll havia ainda retornado àquele lado do outeiro, e o fedor de carne queimada lá embaixo era quase insuportável. Com um único tranco, o musculoso bárbaro arrancou a árvore do solo e içou-a até Régis. Depois, retrocedeu e rendeu o anão, permitindo a Bruenor colocar seu machado em ação para rachar a lenha.

Logo, projéteis incandescentes iluminavam o céu a toda volta do outeiro, caíam

em meio à horda de trolls, e centelhas mortíferas irrompiam por todos os lados. Régis correu para a beirada do outeiro com outro frasco de óleo e o aspergiu sobre os trolls mais próximos, provocando neles um frenesi de pânico. A confusão estava formada e, entre a debandada e a rápida disseminação das chamas, a área abaixo do outeiro foi liberada em questão de minutos, e os amigos não avistaram nenhum outro movimento durante as poucas horas que restavam à noite, a não ser os lamentáveis espasmos da massa de membros e torsos queimados. Fascinado, Drizzt se perguntou quanto tempo as coisas sobreviveriam em face das feridas cauterizadas que jamais regenerariam.

Mesmo com a exaustão, nenhum dos companheiros conseguiu dormir naquela noite. Com o romper da aurora — e nenhum sinal de trolls nas redondezas, apesar da fumaça asquerosa que pairava pesadamente no ar —, Drizzt insistiu para que prosseguissem.

Eles deixaram sua fortaleza e puseram-se a caminhar porque não tinham outra escolha e porque se recusavam a desistir num ponto em que outros poderiam ter vacilado. Eles não encontraram nada de imediato, mas sentiam os olhos dos urzais ainda sobre eles, um silêncio abafado que antecipava a catástrofe.

Mais tarde, naquela manhã, enquanto caminhavam com dificuldade pela turfa musgosa, Wulfgar estacou de repente e arremessou Garra de Palas contra um pequeno bosque de árvores enegrecidas.

O homúnculo dos brejos, pois esse era realmente o alvo do bárbaro, cruzou os braços defensivamente à sua frente, mas o martelo de guerra mágico o atingiu com força suficiente para rachar o monstro ao meio. Seus companheiros assustados, quase uma dezena deles, abandonaram suas posições e desapareceram nos urzais.

— Como é que você sabia? — perguntou Régis, pois estava certo de que o bárbaro mal havia olhado para o arvoredos.

Wulfgar chacoalhou a cabeça, sinceramente ignaro do que o havia impelido. Drizzt e Bruenor compreenderam e aprovaram. Estavam todos operando por instinto agora, e a exaustão levava suas mentes para muito além do pensamento racional e consistente. Os reflexos de Wulfgar continuavam no mesmo nível de delicada precisão. Ele poderia ter captado uma insinuação de movimento com o canto dos olhos, tão minúscula que sua mente consciente sequer o teria registrado. Mas seu instinto de sobrevivência reagira. O anão e o drow trocaram olhares de aprovação,

dessa vez já não tão surpresos com a contínua demonstração de maturidade do bárbaro como guerreiro.

O dia foi ficando insuportavelmente quente, o que aumentava o desconforto. Tudo o que queriam fazer era desabar e deixar a fadiga dominá-los.

Mas Drizzt os impelia, sempre em frente, à procura de mais um ponto defensável, apesar de duvidar que eles conseguissem encontrar outro tão adequado quanto o último. Mesmo assim, sobrara óleo suficiente para sobreviverem a mais uma noite caso conseguissem defender uma pequena trincheira tempo suficiente para tirar máximo proveito das chamas. Qualquer elevação, até mesmo um bosque, já bastaria.

O que eles encontraram, porém, foi outro brejo, estendendo-se até onde a vista alcançava em todas as direções, quilômetros talvez.

— Poderíamos virar para o norte — Drizzt sugeriu a Bruenor. — É possível que, a essa altura, tenhamos seguido para leste o suficiente para nos livrarmos dos urzais e deixarmos a zona de influência de Nesmé.

— A noite vai nos pegar ao longo da margem — Bruenor observou sombriamente.

— Poderíamos atravessar — Wulfgar sugeriu.

— Trolls gostam de água? — Bruenor perguntou a Drizzt, intrigado pelas possibilidades. O drow deu de ombros.

— Vale a pena tentar, então! — proclamou Bruenor.

— Juntem alguns troncos — instruiu Drizzt. — Não percam tempo amarrandoos: podemos fazer isso na água, se for preciso.

Fazendo os troncos flutuarem como bóias ao lado deles, deslizaram para dentro das águas frias e estagnadas do imenso brejo.

Apesar de não estarem entusiasmados com a sensação de que ventosas lamacentas os aspiravam a cada passo, Drizzt e Wulfgar descobriram que era possível caminhar em muitos pontos e impelir a jangada improvisada num ritmo

constante. Régis e Bruenor, baixos demais para a água, estendiam-se de través nos troncos. Por fim, eles começaram a se sentir mais à vontade com a quietude lúgubre do brejo e aceitaram a rota aquática como um descanso tranquilo.

O retorno à realidade foi repentino.

A água pareceu explodir, e três formas semelhantes a trolls os atacaram numa súbita emboscada. Régis, quase adormecido sobre seu tronco, foi atirado n'água. Wulfgar tomou uma pancada no peito antes que conseguisse preparar Garra de Palas, mas ele não era um halfling e mesmo a força considerável do monstro não foi capaz de atirá-lo para trás. O troll que se ergueu diante do vigilante drow encontrou as duas cimitarras em ação antes que sua cabeça tivesse sequer deixado a água.

A batalha se revelou tão furiosa quanto fora abrupto seu início. Exasperados pelas contínuas exigências dos implacáveis urzais, os amigos reagiram ao assalto com um contra-ataque de fúria inigualável. O troll do drow foi feito em pedaços antes mesmo que conseguisse ficar de pé, e Bruenor teve tempo suficiente para se preparar e atacar o monstro que derrubara Régis.

O troll de Wulfgar, embora desferisse uma segunda pancada logo depois da primeira, foi atingido por uma sequência feroz de golpes que jamais teria esperado. Não sendo uma criatura inteligente, seu raciocínio e sua experiência em batalha limitados levaram-no a acreditar que o adversário não deveria ter continuado de pé e pronto para retaliar depois de ter recebido dois golpes pesados.

Sua percepção, porém, foi pequeno consolo quando Garra de Palas fez o monstro afundar novamente.

Régis retornou à superfície, depois lançou um braço por cima do tronco. Um dos lados de seu rosto brilhava com um vergão e uma esfoladura de aparência dolorosa.

— O que eram essas coisas? — Wulfgar perguntou ao drow.

— Algum tipo de troll — concluiu Drizzt, ainda desferindo estocadas na forma imóvel que jazia diante dele sob a água.

Wulfgar e Bruenor compreenderam por que o drow continuava atacando. Subitamente apavorados, eles voltaram a golpear as formas que jaziam ao lado deles, esperando mutilar os cadáveres o bastante para que pudessem estar a

quilômetros dali antes que as coisas ressuscitassem mais uma vez.

Sob a superfície do brejo, na serena solidão das águas escuras, as pancadas metódicas do machado e do martelo perturbaram o sono de outros habitantes. Um deles, em particular, dormira durante mais de uma década, sem ser incomodado por nenhum dos potenciais perigos que se ocultavam nas redondezas, seguro por saber-se supremo.

Tonto e extenuado pelo golpe que recebera, como se a inesperada emboscada tivesse forçado seu espírito para além do ponto de ruptura, Régis desabou indefeso sobre o tronco e imaginou se ainda teria condições de lutar. Ele não percebeu quando o tronco começou a derivar de leve, impelido pela brisa quente dos urzais. Dirigido pelas raízes expostas de uma pequena fileira de árvores, o tronco flutuou livremente rumo às águas cobertas de nenúfares de uma tranqüila laguna.

Régis se espreguiçou com indolência, consciente apenas em parte da mudança no ambiente. Ele ainda ouvia indistintamente, ao fundo, a conversa de seus amigos.

Entretanto, ele amaldiçoou seu descuido e lutou contra o domínio teimoso da letargia assim que a água começou a se agitar diante dele. Uma forma púrpura e coriácea rompeu a superfície e, então, ele viu a imensa bocarra circular com as terríveis fileiras de dentes afiados.

Régis, agora ereto, não gritou nem esboçou a menor reação, fascinado pelo espectro da própria morte que pairava diante dele.

Um verme gigante.

— Achei que a água fosse ao menos nos oferecer alguma proteção contra aquelas coisas imundas — gemeu Wulfgar, dando uma última pancada no cadáver do troll que jazia submerso diante dele.

— Pelo menos o deslocamento é mais fácil — Bruenor interveio. — Junte os troncos e vamos em frente. Não dá prá saber quantos parentes desses três aí estão espreitando a área.

— Não tenho o menor desejo de ficar e contar — replicou Wulfgar. Ele olhou ao redor, perplexo, e perguntou — Onde está Régis?

Foi a primeira vez em meio à confusão da luta que um deles notou que o halfling flutuara para longe. Bruenor começou a chamar por ele, mas Drizzt tapou-lhe a boca com a mão.

— Escute — ele disse.

O anão e Wulfgar ficaram imóveis e aguçaram os ouvidos na direção para a qual o drow agora olhava atentamente. Passado um instante, eles ouviram a voz trepidante do halfling.

— ... é mesmo uma linda jóia — eles ouviram, e concluíram imediatamente que Régis estava usando o pingente para se livrar de alguma encrenca.

A gravidade da situação ficou evidente no mesmo instante, pois Drizzt havia distinguido algo por entre o borrão de imagens que via através de uma fileira de árvores, cerca de trinta metros a oeste.

— Um verme! — ele sussurrou para os companheiros. — Mais descomunal que qualquer coisa que eu já tenha visto! — Ele indicou a Wulfgar uma árvore alta, depois estabeleceu um trajeto para flanquear a laguna pelo sul, tirando a estátua de ônix da mochila e chamando por Guenhwyvar. Eles precisariam de toda a ajuda possível contra aquele monstro.

Mergulhando na água, Wulfgar chegou facilmente à fileira de árvores e começou a subir por uma delas, a cena agora clara diante dele. Bruenor o seguiu, mas esgueirou-se por entre as árvores, afundando-se cada vez mais no brejo, e posicionou-se do outro lado.

— E tem mais — negociava Régis, alteando a voz, esperando que seus amigos o ouvissem e salvassem. Mantinha o rubi hipnótico girando na ponta da corrente. Ele não pensou nem por um instante que o monstro primitivo fosse capaz de entendê-lo, mas a criatura parecia fascinada o bastante pelas cintilações da jóia para se abster de devorá-lo, ao menos momentaneamente.

Na verdade, a magia do rubi era de pouca utilidade contra a criatura. Os vermes gigantes não possuíam mentes dignas de menção e os encantos não exerciam qualquer efeito sobre eles. Mas o imenso verme, como se não estivesse realmente faminto, ficou fascinado pela dança da luz e permitiu que Régis continuasse com a brincadeira.

Drizzt se colocou em posição um pouco abaixo da fileira de árvores, o arco agora em suas mãos, enquanto Guenhwyvar sorrateiramente contornava a retaguarda do monstro. Drizzt viu Wulfgar equilibrado no alto da árvore acima de Régis, pronto para saltar e agir. O drow não via Bruenor, mas sabia que o astucioso anão encontraria uma maneira de se tornar eficaz.

Por fim, o verme se cansou da brincadeira com o halfling e sua jóia rodopiante. Ouviu-se uma repentina inspiração e o chiado do ar entrando em contato com a saliva ácida.

Reconhecendo o perigo, Drizzt agiu primeiro, conjurando um globo de escuridão ao redor do tronco do halfling. Régis, a princípio, pensou que as trevas repentinas sinalizassem o fim de sua vida, mas compreendeu tudo assim que a água gelada lhe atingiu o rosto e o envolveu quando ele rolou languidamente para longe do tronco.

O globo confundiu o monstro por um instante, mas a fera expeliu uma golfada de seu ácido mortífero assim mesmo; a substância repulsiva chiou ao atingir a água e fez o tronco irromper em chamas.

Wulfgar saltou, lançando-se intrepidamente no ar e gritando "Tempus!", as pernas em movimento, mas tendo o braço erguido e o martelo de guerra inteiramente sob controle e pronto para atacar.

O verme desviou a cabeça para escapar ao bárbaro, mas não reagiu rápido o bastante. Garra de Palas despedaçou-lhe o lado da cara, rasgou-lhe o couro violáceo e arrancou-lhe o perímetro externo da boca, esmigalhando dentes e ossos. Wulfgar dera tudo de si naquele golpe poderoso e não podia imaginar a enormidade de seu sucesso ao cair de barriga na água gelada, sob a escuridão do drow.

Enfurecido pela dor e subitamente mais ferido do que jamais estivera, o grande verme emitiu um rugido que rachou árvores e fez com que criaturas dos urzais há quilômetros dali corressem em busca de abrigo. Um arco percorreu-lhe o corpo de quinze metros de comprimento, para cima e para baixo, num furor contínuo que lançou grandes jatos d'água no ar.

Drizzt se revelou então, a quarta flecha já pronta na corda do arco antes que a primeira sequer tivesse atingido o alvo. O verme urrou de agonia mais uma vez e atacou o drow, liberando uma segunda golfada de ácido.

Mas o elfo ágil desaparecera muito antes que o ácido se espalhasse com um chiado pela água. Bruenor, enquanto isso, afundara completamente na água, caminhando às cegas em direção à fera. Quase esmagado na lama pelas revoluções frenéticas do verme, ele emergiu logo atrás de uma das voltas do corpo da criatura. A largura do torso compacto da criatura tinha o dobro da sua altura, mas o anão não hesitou e deu com o machado no couro resistente.

Guenhwyvar, então, saltou sobre as costas do monstro e percorreu sua extensão, empoleirando-se sobre a cabeça da criatura. As garras do gato se enterraram nos olhos do verme antes que este tivesse tempo de reagir aos novos atacantes.

Drizzt retesou o arco, mas sua aljava estava quase vazia e uma dezena de hastes emplumadas se projetava da boca e da cabeça do verme. A fera decidiu se concentrar em Bruenor, pois o machado selvagem do anão infligia as feridas mais graves. Mas antes que o verme conseguisse se revirar sobre o anão, Wulfgar emergiu da escuridão e arremessou seu martelo de guerra. Garra de Palas atingiu novamente a bocarra com um baque surdo, e o osso enfraquecido rachou. Ossos e gotas ácidas de sangue chiaram ao cair no brejo e o verme rugiu de agonia e protesto uma terceira vez.

Os amigos não se compadeceram. As flechas do drow atingiram o alvo numa série contínua. As garras do gato se enterravam cada vez mais fundo na carne. O machado do anão cortava e talhava, fazendo com que pedaços de couro flutuassem para longe. E Wulfgar batia continuamente.

O verme gigante vacilou. Não conseguia retaliar. Em meio à onda de vertiginosa escuridão que rápido se precipitou sobre ele, o monstro estava demasiado ocupado em meramente manter seu teimoso equilíbrio. Tinha a boca escancarada e um olho havia sido arrancado. Os golpes implacáveis do anão e do bárbaro haviam atravessado seu couro protetor, e Bruenor grunhiu com prazer selvagem quando seu machado finalmente se enterrou na carne exposta.

Um súbito espasmo do monstro fez Guenhwyvar cair no brejo e arremessou Bruenor e Wulfgar longe. Os amigos nem mesmo tentaram voltar, sabendo que a tarefa fora completada. O verme estremeceu e se contorceu em seu último afã de vida.

Então, tombou no brejo, para dormir o sono mais longo que jamais conhecera: o

sono infinito da morte.

12. A ÚLTIMA MARCHA

O globo de escuridão que se dissipava encontrou Régis mais uma vez agarrado ao seu tronco — que agora não passava de um pedaço negro de carvão — e a chacoalhar a cabeça.

— Está além de nossas forças — ele suspirou. — Não vamos conseguir.

—Tenha fé, Ronca-bucho — consolou-o Bruenor, chapinhando pela água para se juntar ao halfling. — A gente 'tá fazendo história, prá contar aos filhos dos nossos filhos, e prá outras pessoas contarem quando a gente morrer!

— Você quer dizer hoje, então? — cortou Régis. — Ou talvez sobreviva mos hoje para morrermos amanhã.

Bruenor riu e agarrou o tronco.

— Ainda não, meu amigo — ele tranquilizou Régis com um sorriso audaz.

— Não até eu resolver meus assuntos!

Drizzt, ao tomar providências para recuperar suas flechas, notou o abandono com que Wulfgar se recostava ao corpo do verme. De longe, achou que o jovem bárbaro estava simplesmente exausto, mas, ao se aproximar, começou a desconfiar de algo mais sério. Wulfgar claramente poupava uma perna, como se esta — ou talvez a região lombar — estivesse machucada.

Assim que notou o olhar preocupado do drow, Wulfgar se endireitou estoicamente.

— Vamos andando — ele sugeriu, afastando-se na direção de Bruenor e Régis e fazendo o possível para disfarçar o fato de que coxeava.

Drizzt não o questionou. O rapaz era feito de uma substância tão inflexível quanto a tundra no meio do inverno, demasiado altruísta e orgulhoso para admitir um

ferimento quando nada se ganharia com tal admissão. Seus amigos não poderiam esperar até que ele sarasse e certamente não conseguiriam carregá-lo, e assim ele afastava a dor com um esgar e seguia adiante penosamente.

Mas Wulfgar estava realmente ferido. Ao espadanar na água depois de cair da árvore, torcera gravemente as costas. No calor da batalha, a adrenalina correndo nas veias, ele não sentira a dor excruciante. Mas, agora, todo passo era difícil.

Drizzt o notou com a mesma clareza com que via o desespero no rosto normalmente jovial de Régis, ou a exaustão que fazia o anão trazer baixo o machado, apesar da fanfarronice otimista de Bruenor. Com os olhos, ele percorreu os urzais, que pareciam se estender pela eternidade em todas as direções, e perguntou-se, pela primeira vez, se ele e seus companheiros haviam realmente encontrado um desafio além das próprias forças.

Guenhwyvar não havia se ferido na batalha — estava só um pouco abalada —, mas Drizzt, reconhecendo a amplitude limitada de movimento da pantera naquele brejo, mandou-a de volta ao seu próprio plano. Ele teria preferido manter a circumspecta pantera naquele momento. Mas a água era profunda demais para o gato, e a única maneira de Guenhwyvar continuar em movimento teria sido saltando de uma árvore a outra. Drizzt sabia que não daria certo. Ele e os amigos teriam de continuar, sozinhos.

Recorrendo ao próprio âmago para fortalecer sua determinação, os companheiros completaram o serviço, o drow a inspecionar a cabeça do verme para recuperar qualquer uma das vinte flechas que havia disparado, sabendo muito bem que provavelmente precisaria delas de novo antes de saírem dos urzais, enquanto os outros três recuperavam o resto dos troncos e das provisões.

Pouco depois, os amigos flutuavam pelo brejo com o mínimo tolerável de esforço físico, lutando a cada minuto para manter suas mentes alertas ao perigoso ambiente. Com o calor do dia, porém — o mais quente até então —, e o embalo suave dos troncos na água tranqüila, todos, à exceção de Drizzt, pegaram no sono, um a um.

O drow manteve a jangada improvisada em movimento e permaneceu vigilante. Eles não poderiam se permitir o menor atraso ou lapso. Por sorte, o alagado se abriu depois da laguna e Drizzt teve de lidar com poucas obstruções. Depois de algum tempo, o brejo se tornou um grande borrão para ele, e seus olhos cansados

registravam poucos detalhes, só os contornos gerais e os movimentos inesperados nos juncos.

Mas ele era um guerreiro, com reflexos rápidos e excepcional disciplina. Os trolls aquáticos atacaram novamente e o minúsculo lampejo de consciência que restava a Drizzt Do'Urden o convocou de volta à realidade a tempo de negar aos monstros a vantagem da surpresa.

Assim que ele os chamou, Wulfgar e Bruenor também despertaram, sobressaltados, as armas nas mãos. Apenas dois trolls se ergueram para enfrentá-los dessa vez, e os três os despacharam em poucos e breves segundos.

Régis dormiu durante todo o incidente.

E veio o frescor da noite, dispersando misericordiosamente as ondas de calor. Bruenor tomou a decisão de seguir em frente, sempre com dois deles de pé, empurrando, enquanto os outros dois descansavam.

— Régis não consegue empurrar — ponderou Drizzt. — Ele é baixo demais para o brejo.

— Então, deixe-o sentado e de guarda enquanto eu empurro — ofereceu Wulfgar estoicamente. — Não preciso de ajuda.

— Então 'cês dois ficam com o primeiro turno — disse Bruenor. — Ronca bucho dormiu o dia inteiro. Ele deve dar pro gasto durante uma ou duas horas!

Drizzt subiu aos troncos pela primeira vez naquele dia e repousou a cabeça sobre a mochila. Contudo, não fechou os olhos. O plano de Bruenor de trabalhar em turnos parecia razoável, mas pouco prático. Na noite escura, somente ele seria capaz de guiá-los e de se manter alerta à aproximação do perigo. Várias vezes, enquanto Wulfgar e Régis cumpriam seu turno, o drow ergueu a cabeça e deu ao halfling algumas dicas sobre os arredores e conselhos quanto ao melhor rumo a se tomar.

Seria mais uma noite sem sono para Drizzt. Ele jurou descansar pela manhã, mas, ao romper da aurora, descobriu que as árvores e os juncos novamente se debruçavam sobre eles. A própria ansiedade dos urzais os encurralava, como se um único ser consciente os vigiasse e tramasse contra sua passagem.

A vasta extensão de água se mostrou, na verdade, uma vantagem para os companheiros. O deslocamento sobre a superfície vítrea era mais fácil que caminhar e, apesar dos perigos que os espreitavam, nada encontraram de hostil depois da segunda confusão com os trolls aquáticos. Quando o caminho que seguiam finalmente retornou à terra enegrecida, após dias e noites de deriva, eles desconfiaram que poderiam ter percorrido a maior parte da distância até o outro lado dos Pântanos Eternos. Assim que Régis subiu na árvore mais alta que foram capazes de encontrar — pois o halfling era o único leve o bastante para chegar aos galhos mais elevados (principalmente desde que a viagem praticamente dissipara a obesidade de seu ventre) —, suas esperanças se confirmaram. Bem longe, no horizonte oriental, mas não mais do que a um ou dois dias de viagem, Régis viu árvores: não os pequenos bosques de bétulas ou as árvores pantaneiras cobertas de musgo dos urzais, mas uma floresta densa de carvalhos e olmos.

Eles seguiram em frente com um vigor renovado nos passos, apesar da exaustão. Caminhavam em terra firme mais uma vez e sabiam que teriam de acampar novamente com as hordas de trolls errantes a espreitá-los, mas, agora, também sabiam que a provação dos Pântanos Eternos estava quase no fim. Não tinham a intenção de deixar que os abomináveis habitantes do lugar viessem a derrotá-los naquela última etapa da viagem.

— Devíamos interromper nossa jornada por hoje — sugeriu Drizzt, embora o sol estivesse a mais de uma hora do horizonte ocidental. O drow já percebera a presença que se congregava, pois os trolls despertavam de seu descanso diurno e captavam os estranhos odores dos visitantes. — Devemos escolher cuidadosamente o local do acampamento. Os urzais ainda não nos libertaram de seu domínio.

A gente vai perder uma hora ou mais — declarou Bruenor, mais para revelar o lado negativo do plano do que para discutir. O anão se lembrava muito bem da terrível batalha no outeiro e não tinha o menor desejo de repetir aquele esforço colossal.

— Recuperaremos o tempo perdido amanhã — ponderou Drizzt. — Nossa necessidade no momento é sobreviver.

Wulfgar concordava inteiramente.

— O cheiro dessas feras hediondas fica mais forte a cada passo — disse ele —, de todos os lados. Não podemos fugir. Então, vamos lutar.

— Mas nos nossos termos — acrescentou Drizzt.

— Lá — sugeriu Régis, apontando um cômodo densamente coberto de vegetação à esquerda deles.

— É exposto demais — disse Bruenor. — Os trolls vão escalar aquilo com a mesma facilidade que a gente, e serão muitos de uma vez só para que a gente impeça eles!

— Não enquanto estiver queimando — rebateu Régis, com um sorriso furtivo, e seus companheiros acabaram concordando com a lógica simples.

Eles passaram o restante das horas de luz preparando suas defesas. Wulfgar e Bruenor trouxeram tantos galhos secos quanto conseguiram encontrar, dispondo-os em linhas estratégicas para estender o diâmetro da área-alvo, enquanto Régis limpava um aceiro no topo do cômodo e Drizzt mantinha cautelosa vigilância. O plano de defesa era simples: deixar que os trolls chegassem até eles e então atear fogo a todo o cômodo fora dos limites do acampamento.

Somente Drizzt reconheceu o ponto fraco do plano, apesar de não ter nada melhor a oferecer. Ele combatera trolls antes dos urzais e compreendia a teimosia dos monstros perversos. Quando as chamas da emboscada finalmente se extinguissem — muito antes do raiar do novo dia —, ele e seus amigos ficariam indefesos contra os trolls remanescentes. Sua única esperança era a carnificina das chamas dissuadir outros inimigos.

Wulfgar e Bruenor teriam preferido fazer algo mais, pois as lembranças do outeiro ainda eram demasiadamente vividas para que se satisfizessem com qualquer tipo de defesa erguida contra os urzais. Mas o crepúsculo chegou, trazendo consigo olhos ávidos que se fixavam neles. Juntaram-se a Régis e a Drizzt no acampamento no topo do cômodo e agacharam-se em ansiosa espera.

Passou-se uma hora — que, aos amigos, pareceram dez — e a noite ficou mais escura.

— Onde estão eles? — indagou Bruenor, batendo o machado nervosamente na palma da mão, traindo uma impaciência atípica no veterano combatente.

— Por que eles não atacam? — concordou Régis, e sua ansiedade beirava o

pânico.

— Tenha paciência e considere-se feliz — ofereceu Drizzt. — Quanto mais tempo se passar antes da batalha, melhores serão nossas chances de ver o amanhecer. Pode ser que ainda não nos tenham encontrado.

— 'Tá mais com jeito de estarem se reunindo prá atacar a gente todos ao mesmo tempo — disse Bruenor sombriamente.

— Isso é bom — disse Wulfgar, confortavelmente agachado e a perscrutar a obscuridade. — Que o fogo prove o quanto puder dessa raça imunda!

Drizzt notou o efeito tranqüilizante que a força e a determinação do homenzarrão tinham sobre Régis e Bruenor. O machado do anão interrompeu seu salutar nervoso e veio descansar serenamente ao lado de Bruenor, preparado para a tarefa por vir. Mesmo Régis, o mais relutante dos guerreiros, ergueu sua pequena maça com um rosnado, os nós dos dedos a empalidecer com a pressão.

Mais uma hora se passou.

A demora não relaxou totalmente a guarda dos companheiros. Eles sabiam que o perigo agora estava muito próximo: sentiam o fedor que se concentrava nas brumas e nas trevas além do alcance da visão.

— Acenda as tochas — Drizzt disse a Régis.

— Vamos atrair todos os monstros a quilômetros daqui prá cima da gente! — argumentou Bruenor.

— Eles já nos encontraram — respondeu Drizzt, apontando a base do cômodo, apesar de os trolls que ele via a se mover nas trevas estarem além da limitada visão noturna de seus amigos. — A visão das tochas pode mantê-los longe e nos ganhar algum tempo.

Enquanto ele falava, entretanto, o primeiro troll escalou o cômodo. Bruenor e Wulfgar aguardaram, agachados, até que o monstro estivesse praticamente em cima deles, então saltaram com fúria inesperada, machado e martelo de guerra à frente, numa rajada brutal de golpes bem colocados. O monstro caiu na mesma hora.

Régis acendera uma das tochas. Ele a jogou para Wulfgar e o bárbaro ateou

fogo ao corpo caído do troll. Dois outros trolls que haviam chegado ao pé do cômodo correram de volta à bruma ao ver as odiadas chamas.

— Ah, foi muito cedo! — gemeu Bruenor. — A gente não vai pegar um que seja com as tochas bem à vista!

— Se as tochas os mantiverem longe, então as chamas terão nos servido muito bem — insistiu Drizzt, apesar de saber que não deveria esperar por esse acontecimento.

De repente, como se os próprios urzais tivessem cuspidos sua peçonha, um imenso exército de trolls cobriu toda a base do cômodo. Eles avançavam de modo hesitante, nada entusiasmados com a presença do fogo. Mas avançavam inexoravelmente, subindo de rastos a colina, salivando de desejo.

— Paciência — Drizzt disse aos companheiros, sentindo a inquietação deles. — Mantenham-nos atrás do aceiro, mas deixem tantos quantos quiserem penetrar os círculos de acendalha.

Wulfgar correu até a orla do círculo, brandindo sua tocha ameaçadoramente.

Bruenor se posicionou mais atrás, com os dois últimos frascos de óleo nas mãos, trapos embebidos em óleo a pender das biqueiras, e um sorriso selvagem no rosto.

— A estação 'tá um pouco verde pr'uma queimada — ele disse a Drizzt com uma piscadela. — Pode ser que o fogo precise de uma mãozinha prá começar!

Os trolls se apinharam sobre o cômodo em volta deles; a horda salivante avançava com determinação e as fileiras se engrossavam a cada passo.

Drizzt agiu primeiro. Com a tocha na mão, ele correu até a acendalha e a incendiou. Wulfgar e Régis juntaram-se a ele logo atrás, interpondo o maior número possível de focos de fogo entre eles e os trolls que avançavam. Bruenor atirou sua tocha sobre as primeiras fileiras de monstros, esperando surpreendê-los em meio a dois incêndios, depois arremessou seus frascos de óleo nos grupos de maior concentração.

As chamas saltaram no céu noturno, iluminando a área próxima, mas aumentaram a escuridão além de sua zona de influência. Amontoados como estavam, os trolls

não conseguiam facilmente virar e fugir, e o fogo, como se o compreendesse, precipitava-se sobre eles metodicamente.

Quando um deles começou a arder, sua dança frenética espalhou ainda mais a luz pelos limites do câmoreo.

Por todos os vastos urzaís, as criaturas interromperam suas atividades noturnas e repararam na crescente coluna de chamas e nos gritos agudos dos trolls agonizantes transportados pelo vento.

Acuados no topo do câmoreo, os companheiros se viram praticamente sobrepujados pelo grande calor. Mas o fogo definhou rapidamente com seu banquete de volátil carne de troll e começou a diminuir, deixando um fedor revoltante no ar e mais uma cicatriz enegrecida de carnificina nos Pântanos Eternos.

Os companheiros prepararam mais tochas para a fuga. Restavam muitos trolls para lutar, mesmo depois do fogo, e os amigos não tinham a menor esperança de resistir consumido o combustível das chamas. Devido à insistência de Drizzt, eles aguardaram pela primeira rota de fuga livre na encosta oriental do câmoreo e, quando esta se abriu, arremeteram noite adentro, atravessando intempestivamente os grupos iniciais de trolls desavisados com um assalto inesperado que dispersou os monstros e deixou vários em chamas.

Noite adentro eles correram, atravessando às cegas a lama e a sarça, esperando que a pura sorte evitasse que fossem engolidos por algum brejo sem fundo. Tão completa fora a surpresa da emboscada no câmoreo que, durante vários minutos, não ouviram sinais de perseguição.

Mas os urzaís não levaram muito tempo para responder. Gemidos e gritos agudos logo ecoavam ao redor deles.

Drizzt assumiu a liderança. Confiando em seus instintos tanto quanto na visão, ele desviava seus amigos para a esquerda e para a direita, seguindo pelas áreas de menor resistência aparente, embora mantivesse o curso rumo ao leste. Esperando tirar proveito do único medo dos monstros, iam ateando fogo a qualquer coisa que queimasse.

Não encontraram nada diretamente ao longo da noite, mas os gemidos e os passos surdos logo atrás deles não cederam. Logo começaram a desconfiar que uma inteligência coletiva agia contra eles, pois, embora estivessem obviamente superando

os trolls que os cercavam por trás e pelos lados, mais monstros estavam sempre aguardando para se juntar à perseguição. Algo maligno impregnava a região, como se os próprios Pântanos Eternos fossem os verdadeiros inimigos. Os trolls estavam por toda a parte, e esse era o perigo imediato, mas mesmo que todos os trolls e outros habitantes dos urzais fossem mortos ou repelidos, os amigos desconfiavam que o lugar continuaria desagradável.

Rompeu o dia, mas isso não trouxe alívio.

— A gente irritou os próprios urzais! — Bruenor gritou ao perceber que desta vez a perseguição não terminaria com tanta facilidade. — A gente não vai ter descanso até deixar prá trás este lugar imundo!

Seguiram em frente, vendo, enquanto ziguezagueavam pelo lugar, as formas esguias e trôpegas que se atiravam sobre eles e aquelas que corriam lado a lado ou logo atrás, assustadoramente visíveis e à espera apenas de que alguém tropeçasse. Brumas densas se fecharam sobre eles, dificultando-lhes a orientação, mais uma prova, para seus temores, de que os próprios urzais haviam se erguido contra eles.

Além de todo o pensamento racional, além de toda a esperança, eles continuaram, forçando a si próprios a ultrapassar seus limites físicos e emocionais por falta de alternativas.

Quase inconsciente de suas ações, Régis tropeçou e caiu. Sua tocha rolou para longe, mas ele nem reparou. Ele sequer era capaz de imaginar como se levantar, ou mesmo conceber que havia caído! Bocas famintas precipitaram-se sobre ele, um banquete certo.

O monstro esfaimado foi frustrado, porém, quando Wulfgar passou e tomou o halfling em seus braços. O imenso bárbaro chocou-se com o troll, derrubando-o, mas manteve o equilíbrio e seguiu em frente.

Drizzt agora abandonava todas as táticas sutis, compreendendo a situação que se desenvolvia rapidamente atrás dele. Era obrigado, inúmeras vezes, a diminuir o passo para ajudar Bruenor, que tropeçava, e ele duvidava da capacidade de Wulfgar de seguir em frente carregando o halfling.

O bárbaro exausto obviamente não cogitaria erguer Garra de Palas para se defender. Sua única chance era correr direto até a fronteira. Um brejo extenso os

derrotaria, uma ravina de buxos os aprisionaria e, mesmo que nenhuma barreira natural lhes bloqueasse o caminho, eram poucas as esperanças de escapar aos trolls por muito mais tempo. Drizzt temia a difícil decisão que ele via próxima: salvar a si mesmo, pois somente ele parecia ter alguma possibilidade de escapar, ou permanecer ao lado de seus amigos condenados numa batalha que não conseguiriam vencer.

Eles seguiram em frente e fizeram progresso consistente durante mais uma hora, mas o próprio tempo começou a afetá-los. Drizzt ouvia Bruenor murmurando atrás dele, perdido em algum delírio de sua infância no Salão de Mitral. Wulfgar, com o halfling inconsciente, seguia logo atrás, recitando uma oração para um de seus deuses, usando o ritmo dos cânticos para manter os pés numa cadência constante.

Então Bruenor caiu, derrubado por um troll que havia se aproximado incontestemente.

A decisão fatal se revelou facilmente para Drizzt. Ele fez a volta, as cimitarras prontas. Não conseguiria carregar o anão robusto nem derrotar a horda de trolls que se aproximava.

— E assim termina a nossa história, Bruenor Martelo de Batalha! — ele gritou. — Na batalha, como havia de ser!

Wulfgar, tonto e ofegante, não escolheu conscientemente sua ação seguinte. Foi simplesmente uma reação à cena diante dele, uma manobra perpetrada pelos instintos teimosos de um homem que se recusava a ceder. Ele cambaleou até o anão caído, que a essa altura havia se erguido penosamente até se apoiar nas mãos e nos joelhos, e o apanhou com o braço livre. Dois trolls os encurralavam.

Drizzt Do'Urden estava por perto, e o ato heróico do jovem bárbaro inspirou o drow. Chamas fervilhantes dançaram novamente nos seus olhos cor de lavanda, e as espadas rodopiaram em sua própria dança de morte.

Os dois trolls esticaram os braços para usar as unhas em suas vítimas indefesas mas, depois de um único passe rápido da parte de Drizzt, não restavam braços aos monstros com os quais agarrar.

— Continue correndo! — Drizzt gritou, protegendo a retaguarda do grupo e estimulando Wulfgar a seguir em frente com uma torrente constante de palavras animadoras. Toda a fadiga abandonou o drow naquela última explosão de ânsia

guerreira. Ele saltitava e lançava desafios aos trolls. Qualquer um que se aproximasse demais encontrava a mordacidade de suas espadas.

Grunhindo a cada passo doloroso, os olhos a arder por causa do próprio suor, Wulfgar arremeteu adiante, às cegas. Não pensava em quanto tempo conseguiria manter aquele ritmo com o peso que carregava. Não pensava na morte certa e horrível que o seguia de perto por todos os lados e provavelmente havia também lhe interceptado a rota de fuga. Não pensava na dor terrível em suas costas machucadas nem na nova ardência que sentia agudamente no jarrete. Concentrava-se apenas em colocar uma das botas pesadas diante da outra.

Eles pisotearam algumas sarças, desceram uma elevação e contornaram outra. Seus corações se animaram e esmoreceram, ao mesmo tempo pois diante deles assomava a floresta imaculada que Régis avistara, o fim dos Pântanos Eternos. Mas, entre eles e as matas, aguardava uma densa linha de trolls, com três fileiras de largura.

O domínio dos Pântanos Eternos não era fácil de romper.

— Continue — Drizzt disse ao pé do ouvido de Wulfgar, num murmúrio baixo, como se temesse que os urzais pudessem ouvi-lo. — Ainda me resta um pequeno truque.

Wulfgar viu a linha diante dele mas, mesmo em seu estado atual, a confiança que tinha em Drizzt sobrepujou todas as objeções de seu bom senso. Acomodando Bruenor e Régis numa posição mais confortável, abaixou a cabeça e urrou para as feras, gritando com a fúria induzida pelo frenesi.

Quando ele já quase os tinha alcançado, com Drizzt alguns passos atrás — os trolls a salivar, acotovelados para refrear-lhe o ímpeto —, o drow deu sua última cartada.

Chamas mágicas brotaram do bárbaro. Elas não eram capazes de queimar nem Wulfgar nem os trolls mas, para os monstros, o espectro de um selvagem descomunal e envolto em chamas abatendo-se sobre eles levou o pânico aos seus corações normalmente destemidos.

Drizzt cronometrou o encanto com precisão, permitindo aos trolls apenas uma fração de segundo para reagir ao imponente adversário. Como as águas diante da

proa de um navio de grande calado, eles se separaram, e Wulfgar, quase perdendo o equilíbrio devido às suas expectativas de impacto, passou aos trambolhões, com Drizzt a saltitar junto aos seus calcanhares.

Quando os trolls se reagruparam para a perseguição, as vítimas já escalavam a última elevação que levava para fora dos Pântanos Eternos e para dentro da floresta — um bosque sob o olhar protetor da Senhora Alustriel e dos garbosos Cavaleiros em Prata.

Drizzt voltou-se sob os ramos da primeira árvore, atento aos sinais de perseguição. Uma neblina densa retornava aos urzais num movimento rodopiante, como se aquela região abominável tivesse batido a porta logo que passaram. Nenhum troll apareceu.

O drow se afundou contra a árvore, demasiado exausto para sorrir.

13. LÁ NO CÉU TEM MIL ESTRELAS

Wulfgar depositou Régis e Bruenor sobre um leito de musgos numa pequena clareira um pouco além da orla da floresta e tombou por causa da dor. Drizzt o alcançou alguns minutos depois.

— Devemos acampar aqui — foi dizendo o drow —, mas eu preferia que nos afastássemos mais... — Ele se deteve ao ver o jovem amigo a se contorcer no solo, levando as mãos à perna ferida, quase sobrepujado pela dor. Drizzt correu para o lado dele a fim de examinar-lhe o joelho, e seus olhos se arregalaram de espanto e asco.

A mão de um troll, provavelmente de um dos que ele retalhara quando Wulfgar resgatou Bruenor, havia se agarrado ao bárbaro enquanto ele corria, encontrando um nicho em seu jarrete. Um dedo provido de garra já tinha se enterrado profundamente na perna e dois outros abriam caminho naquele exato momento.

— Não olhe — Drizzt aconselhou Wulfgar. Ele procurou pelo isqueiro em sua mochila e acendeu um graveto, depois o usou para espetar a mão perversa. Assim que a coisa começou a fumar e a se contorcer, Drizzt a retirou da perna e a atirou ao chão. A coisa tentou fugir, mas Drizzt saltou sobre ela, espetando-a com uma de suas cimitarras e incendiando-a completamente com o graveto incandescente.

Ele voltou a olhar para Wulfgar, admirado com a absoluta determinação que permitira ao bárbaro prosseguir com um ferimento tão feio. Mas, então, a fuga chegara ao fim, e Wulfgar já sucumbira à dor e à exaustão. Ele jazia escarrapachado e inconsciente no chão, ao lado de Bruenor e Régis.

— Durmam bem — Drizzt disse aos três, baixinho. — Vocês merecem — Verificou cada um deles para se certificar de que não estavam gravemente feridos. Então, satisfeito com o fato de que todos se recuperariam, ele deu início à sua guarda vigilante.

No entanto, até mesmo o valente drow havia ultrapassado os limites de seu vigor durante a marcha através dos Pântanos Eternos, e não demorou muito para que ele também cabeceasse de sono e se juntasse aos amigos.

Ao fim da manhã seguinte, foram despertados pelos resmungos de Bruenor.

— 'Cê esqueceu meu machado! — o anão gritava, irritado. — Não posso cortar os malditos trolls sem o meu machado!

Drizzt se espreguiçou confortavelmente, um tanto quanto revigorado, mas ainda longe de estar recuperado.

— Eu disse a você que pegasse o machado — ele disse a Wulfgar, que também se livrava do sono profundo.

— Eu fui bem claro — Drizzt ralhou, de brincadeira. — Pegue o machado e deixe o anão ingrato.

— Foi o nariz que me confundiu — replicou Wulfgar. — Mais parecido com a cabeça de um machado do que qualquer outro nariz que eu já tenha visto!

Bruenor inconscientemente olhou para a ponta de seu narigão.

— Ora! — ele resmungou. — Vou arranjar uma clava! — e, com passos pesados, sumiu floresta adentro.

— Um pouco de silêncio, por favor! — disse Régis, ríspido, quando o último vestígio de seus sonhos agradáveis esvoaçou para longe. Aborrecido por ser despertado tão cedo, ele rolou de lado e cobriu a cabeça com o manto.

Poderiam ter chegado a Lua Argêntea naquele mesmo dia, mas uma única noite de descanso não apagaria a fadiga dos dias que haviam passado nos Pântanos Eternos e numa estrada difícil antes disso. Wulfgar, por exemplo, com a perna e as costas machucadas, era obrigado a usar uma bengala, e o sono que Drizzt conciliara na noite anterior fora o primeiro em quase uma semana. Ao contrário dos urzais, aquela floresta parecia bastante incorrupta. E, embora soubessem que ainda estavam nos ermos, sentiram-se suficientemente seguros para alongar a estrada até a cidade e desfrutar, pela primeira vez desde que haviam deixado Dez-Burgos, de uma caminhada tranquila.

Eles deixaram a floresta no zênite do dia seguinte e cobriram as últimas milhas até Lua Argêntea. Antes do pôr do sol, venceram a última subida e, lá do alto, avistaram o Rio Rauvin e os incontáveis torreões da cidade encantada.

Todos eles experimentaram uma sensação de esperança e alívio ao vislumbrarem aquele cenário magnífico, mas ninguém a sentiu mais intensamente que Drizzt Do'Urden. Desde que haviam se sentado pela primeira vez para planejar a aventura, o drow alimentara a esperança de que viessem a passar por Lua Argêntea, apesar de nada fazer para influenciar a decisão de Bruenor na escolha do trajeto.

Drizzt ouvira falar de Lua Argêntea depois de sua chegada a Dez-Burgos e, não fosse pelo fato de que encontrara um certo grau de tolerância na rude comunidade de fronteira, ele teria retrçado seus passos imediatamente até o lugar. Famoso por aceitar todos os que ali chegassem em busca de conhecimento, não importava a raça, o povo de Lua Argêntea oferecia ao elfo negro renegado uma verdadeira oportunidade de encontrar um lar. Inúmeras vezes ele havia considerado viajar até o lugar, mas algo dentro dele, talvez o medo da falsa esperança e de expectativas não cumpridas, manteve-o na segurança do Vale do Vento Gélido. Portanto, quando a decisão fora tomada em Sela Longa de que Lua Argêntea seria seu próximo destino, Drizzt se surpreendeu encarando diretamente a utopia que nunca ousara sonhar. Observando agora, lá do alto, sua única esperança de verdadeira aceitação na superfície do mundo, ele corajosamente afastou suas apreensões.

— A Ponte da Lua — comentou Bruenor quando uma carroça lá embaixo cruzou o Rauvin, aparentemente flutuando em pleno ar. Bruenor ouvira falar da estrutura invisível quando menino, mas nunca a tinha visto pessoalmente.

Wulfgar e Régis assistiram ao espetáculo da carroça voadora com absoluto assombro. O bárbaro sobrepujara muitos de seus medos em relação à magia durante a estada em Sela Longa e estava verdadeiramente ansioso por explorar aquela cidade lendária. Régis ali estivera uma vez anteriormente, mas sua familiaridade com o lugar em nada ajudava a diminuir seu alvoroço.

Apesar do cansaço, eles se aproximaram ansiosamente do posto avançado sobre o Rauvin, o mesmo posto pelo qual o grupo de Entreri passara quatro dias antes, com os mesmos guardas que haviam dado permissão ao grupo maligno para entrar na cidade.

— Saudações — ofereceu Bruenor, num tom de voz que poderia ser considerado jovial para o austero anão. — E saibam que a visão da sua bela cidade trouxe nova vida pro meu coração cansado.

Os guardas mal lhe deram ouvidos, concentrados no drow, que havia recolhido o capuz. Pareciam curiosos, pois nunca tinham visto realmente um elfo negro, mas não aparentaram muita surpresa com a chegada de Drizzt.

— Vocês podem nos escoltar até a Ponte da Lua agora? — Régis perguntou depois de um período de silêncio que foi se tornando cada vez mais incômodo. — Vocês não fazem idéia de como estamos ansiosos para ver Lua Argêntea. Ouvimos falar tanto da cidade!

Drizzt desconfiou do que estava por vir. Um nó colérico se formou em sua garganta.

— Vão embora — o guarda disse tranqüilamente. — Vocês não podem passar.

O rosto de Bruenor ficou vermelho de raiva, mas Régis interrompeu-lhe a explosão.

— Certamente nada fizemos para motivar um julgamento tão severo o halfling protestou com toda a calma. — Somos simples viajantes, não procuramos encrenca. — A mão dele se moveu em direção ao paletó e ao rubi hipnótico, mas o cenho

franzido de Drizzt pôs fim ao seu plano.

— Sua reputação parece ter mais valor que suas ações — Wulfgar observou aos guardas.

— Sinto muito — um deles replicou —, mas tenho meus deveres e costume cumpri-los.

— Nós ou o drow? — indagou Bruenor.

— O drow — respondeu o guarda. — O resto de vocês pode ir à cidade, mas o drow não pode passar!

Drizzt sentiu as muralhas da esperança desmoronando ao seu redor. As mãos, largadas ao lado do corpo, tremiam. Ele nunca tinha experimentado tamanha dor, pois jamais chegara a um lugar sem a expectativa da rejeição. Mesmo assim, ele conseguiu sublimar sua raiva imediata e lembrar a si mesmo de que, para todos os efeitos, esta era a demanda de Bruenor, não a sua.

— Canalhas! — Bruenor gritou. — O elfo vale uns dez de vocês, mais até! Devo a ele minha vida umas cem vezes e 'cês acham que podem dizer que ele não é bom o bastante prá sua maldita cidade! Quantos trolls cês já mataram com as próprias espadas?

— Acalme-se, meu amigo — Drizzt o interrompeu, completamente controlado. — Já esperava por isto. Eles não conhecem Drizzt Do'Urden. Apenas a reputação de meu povo. E a culpa não é deles. Entrem vocês, então. Aguardarei seu retorno.

— Não! — Bruenor declarou num tom de voz que não admitiria discussões. — Se você não pode entrar, então nenhum de nós entra!

— Pense no seu objetivo, seu anão teimoso — ralhou Drizzt. — A Câmara dos Sábios fica na cidade. A nossa única esperança, quem sabe.

— Ora! — desdenhou Bruenor. — Pro Abismo com esta cidade amaldiçoada e todos os que nela vivem! Sundabar fica a menos de uma semana de caminhada. Helm, o amigo dos anões, vai ser mais hospitaleiro, ou então sou um gnomo de barba!

— Você devia entrar — disse Wulfgar. — Não deixe sua raiva vencer nosso

propósito. Mas eu fico com Drizzt. Aonde ele não puder ir, Wulfgar, filho de Beornegar recusa-se a ir!

Mas os passos ruidosos e determinados das pernas atarracadas de Bruenor já o levavam estrada afora para longe da cidade. Régis se virou para os outros, deu de ombros e seguiu atrás do anão, tão leal ao drow quanto qualquer um deles.

— Acampem onde quiserem e sem medo — ofereceu o guarda, quase pedindo desculpas. — Os Cavaleiros em Prata não incomodarão vocês nem deixarão nenhum monstro se aproximar dos limites de Lua Argêntea.

Drizzt assentiu pois, embora a dor lancinante da rejeição em nada tivesse diminuído, entendeu que o guarda nada podia fazer para alterar aquela situação lamentável. Ele se afastou lentamente, e as questões perturbadoras que evitara durante tantos anos já começavam a oprimi-lo.

Wulfgar não perdoava com tanta facilidade.

— Vocês o trataram com injustiça — ele disse ao guarda quando Drizzt se afastou. — Ele nunca ergueu a espada contra quem não o tivesse merecido, e este mundo, o seu e o meu, é um pouco melhor por ter Drizzt Do'Urden!

O guarda desviou os olhos, incapaz de responder à justificada repreensão.

— E eu questiono a honra de alguém que obedece a ordens injustas — declarou Wulfgar.

O guarda fulminou o bárbaro com um olhar.

— Não se questionam as razões da Senhora — ele respondeu, a mão sobre o punho da espada. Ele compreendia a fúria dos viajantes, mas não aceitaria críticas à Grã-Senhora Alustriel, sua bem-amada líder. — As ordens dela são justas e julgá-las está além da minha capacidade, ou da sua! — vociferou ele.

Wulfgar não legitimou a ameaça com qualquer demonstração de preocupação. Ele deu meia-volta e partiu estrada afora atrás dos amigos.

Bruenor propositalmente situou o acampamento a apenas uma centena de metros descendo o Rauvin, bem à vista do posto avançado. Ele percebera o malestar do

guarda ao rechaçá-los e queria tirar proveito máximo daquele sentimento de culpa.

— Sundabar vai apontar o caminho prá gente — repetia ele, depois da ceia, tentando convencer a si mesmo tanto quanto aos demais de que o fiasco em Lua Argêntea não prejudicaria a demanda. — E depois de Sundabar fica a Cidadela Adbar. Se alguém em todos os Reinos sabe algo sobre o Salão de Mitral é Harbromm e os anões de Adbar!

— E longe — comentou Régis. — Pode ser que o verão acabe antes que cheguemos à fortaleza do Rei Harbromm.

— Sundabar — Bruenor reiterou teimosamente. — E Adbar, se for preciso!

Os dois foram e voltaram com aquela conversa durante algum tempo. Wulfgar não participou, concentrado demais no drow, que havia se distanciado um pouco do acampamento logo depois da refeição — que Drizzt mal tocara — para fitar silenciosamente a cidade rio acima.

Daí a pouco, Bruenor e Régis se acomodaram para dormir, ainda irritados, mas tranquilos o bastante na segurança do acampamento para sucumbir ao cansaço. Wulfgar juntou-se ao drow.

— Haveremos de encontrar o Salão de Mitral — ele ofereceu como consolo, apesar de saber que a queixa de Drizzt não envolvia o objetivo atual do grupo.

Drizzt assentiu, mas não respondeu.

— Você ficou magoado com a rejeição deles — observou Wulfgar. — Achei que aceitasse sua sina de boa vontade. Por que dessa vez é tão diferente?

Mais uma vez, o drow não fez a menor menção de responder. Wulfgar respeitou-lhe a privacidade.

— Anime-se, Drizzt Do'Urden, nobre ranger e amigo de confiança.

Acredite que aqueles que o conhecem morreriam de boa vontade por você ou ao seu lado.

Ele pousou a mão sobre o ombro de Drizzt ao se virar para partir. Drizzt nada

disse, embora realmente apreciasse a preocupação de Wulfgar. Contudo, a amizade dos dois já não precisava mais de agradecimentos explícitos, e Wulfgar esperava apenas que tivesse proporcionado ao amigo algum consolo quando retornou ao acampamento, deixando Drizzt com seus pensamentos.

As estrelas apareceram e encontraram o drow ainda sozinho, de pé à beira do Rauvin. Drizzt tornara-se vulnerável pela primeira vez desde seus primeiros dias na superfície, e a decepção que agora sentia incitava as mesmas dúvidas que ele acreditara resolvidas anos atrás, antes que ele sequer tivesse deixado Menzoberranzan, a cidade dos elfos negros. Como ele poderia ter esperanças de encontrar algum grau de normalidade no mundo da luz do dia dos elfos de pele clara? Em Dez-Burgos, onde assassinos e ladrões geralmente ascendiam a posições de respeito e liderança, ele mal era tolerado. Em Sela longa, onde o preconceito era secundário à curiosidade fanática dos inabaláveis Harpells, ele fora colocado em exposição como algum animal doméstico modificado, mentalmente espicaçado e torturado. E, embora não lhe quisessem fazer mal, os magos careciam de qualquer compaixão ou respeito por ele como algo além de uma singularidade a ser observada.

Agora, Lua Argêntea — uma cidade fundada e estruturada sobre princípios de individualidade e justiça, onde pessoas de todas as raças encontravam boa acolhida se ali chegassem com boas intenções — o rechaçara. Todas as raças, aparentemente, exceto os elfos negros.

A inevitabilidade da vida de Drizzt como pária nunca antes fora tão claramente exposta diante dele. Nenhuma outra cidade em todos os Reinos, nem mesmo uma aldeia remota, poderia oferecer a ele um lar ou uma existência — Acampem onde quiserem e sem medo — ofereceu o guarda, quase pedindo desculpas. — Os Cavaleiros em Prata não incomodarão vocês nem deixarão nenhum monstro se aproximar dos limites de Lua Argêntea.

Drizzt assentiu pois, embora a dor lancinante da rejeição em nada tivesse diminuído, entendeu que o guarda nada podia fazer para alterar aquela situação lamentável. Ele se afastou lentamente, e as questões perturbadoras que evitara durante tantos anos já começavam a oprimi-lo.

Wulfgar não perdoava com tanta facilidade.

— Vocês o trataram com injustiça — ele disse ao guarda quando Drizzt se

afastou. — Ele nunca ergueu a espada contra quem não o tivesse merecido, e este mundo, o seu e o meu, é um pouco melhor por ter Drizzt Do'Urden!

O guarda desviou os olhos, incapaz de responder à justificada repreensão.

— E eu questiono a honra de alguém que obedece a ordens injustas — declarou Wulfgar.

O guarda fulminou o bárbaro com um olhar.

— Não se questionam as razões da Senhora — ele respondeu, a mão sobre o punho da espada. Ele compreendia a fúria dos viajantes, mas não aceitaria críticas à Grã-Senhora Alustriel, sua bem-amada líder. — As ordens dela são justas e julgá-las está além da minha capacidade, ou da sua! — vociferou ele.

Wulfgar não legitimou a ameaça com qualquer demonstração de preocupação. Ele deu meia-volta e partiu estrada afora atrás dos amigos.

Bruenor propositalmente situou o acampamento a apenas uma centena de metros descendo o Rauvin, bem à vista do posto avançado. Ele percebera o malestar do guarda ao rechaçá-los e queria tirar proveito máximo daquele sentimento de culpa.

— Sundabar vai apontar o caminho prá gente — repetia ele, depois da ceia, tentando convencer a si mesmo tanto quanto aos demais de que o fiasco em Lua Argêntea não prejudicaria a demanda. — E depois de Sundabar fica a Cidadela Adbar. Se alguém em todos os Reinos sabe algo sobre o Salão de Mitral é Harbromm e os anões de Adbar!

— E longe — comentou Régis. — Pode ser que o verão acabe antes que cheguemos à fortaleza do Rei Harbromm.

— Sundabar — Bruenor reiterou teimosamente. — E Adbar, se for preciso!

Os dois foram e voltaram com aquela conversa durante algum tempo. Wulfgar não participou, concentrado demais no drow, que havia se distanciado um pouco do acampamento logo depois da refeição — que Drizzt mal tocara — para fitar silenciosamente a cidade rio acima.

Daí a pouco, Bruenor e Régis se acomodaram para dormir, ainda irritados, mas tranquilos o bastante na segurança do acampamento para sucumbir ao cansaço.

Wulfgar juntou-se ao drow.

— Haveremos de encontrar o Salão de Mitral — ele ofereceu como consolo, apesar de saber que a queixa de Drizzt não envolvia o objetivo atual do grupo.

Drizzt assentiu, mas não respondeu.

— Você ficou magoado com a rejeição deles — observou Wulfgar. — Achei que aceitasse sua sina de boa vontade. Por que dessa vez é tão diferente?

Mais uma vez, o drow não fez a menor menção de responder. Wulfgar respeitou-lhe a privacidade.

— Anime-se, Drizzt Do'Urden, nobre ranger e amigo de confiança.

Acredite que aqueles que o conhecem morreriam de boa vontade por você ou ao seu lado.

Ele pousou a mão sobre o ombro de Drizzt ao se virar para partir. Drizzt nada disse, embora realmente apreciasse a preocupação de Wulfgar. Contudo, a amizade dos dois já não precisava mais de agradecimentos explícitos, e Wulfgar esperava apenas que tivesse proporcionado ao amigo algum consolo quando retornou ao acampamento, deixando Drizzt com seus pensamentos.

As estrelas apareceram e encontraram o drow ainda sozinho, de pé à beira do Rauvin. Drizzt tornara-se vulnerável pela primeira vez desde seus primeiros dias na superfície, e a decepção que agora sentia incitava as mesmas dúvidas que ele acreditara resolvidas anos atrás, antes que ele sequer tivesse deixado Menzoberranzan, a cidade dos elfos negros. Como ele poderia ter esperanças de encontrar algum grau de normalidade no mundo da luz do dia dos elfos de pele clara? Em Dez-Burgos, onde assassinos e ladrões geralmente ascendiam a posições de respeito e liderança, ele mal era tolerado. Em Sela Longa, onde o preconceito era secundário à curiosidade fanática dos inabaláveis Harpells, ele fora colocado em exposição como algum animal doméstico modificado, mentalmente espicaçado e torturado. E, embora não lhe quisessem fazer mal, os magos careciam de qualquer compaixão ou respeito por ele como algo além de uma singularidade a ser observada.

Agora, Lua Argêntea — uma cidade fundada e estruturada sobre princípios de individualidade e justiça, onde pessoas de todas as raças encontravam boa acolhida

se ali chegassem com boas intenções — o rechaçara. Todas as raças, aparentemente, exceto os elfos negros.

A inevitabilidade da vida de Drizzt como pária nunca antes fora tão claramente exposta diante dele. Nenhuma outra cidade em todos os Reinos, nem mesmo uma aldeia remota, poderia oferecer a ele um lar ou uma existência — E a história se complica ainda mais, parece — Alustriel continuou. — Você sabe que tenho duas irmãs?

Drizzt chacoalhou a cabeça.

— Storm, uma barda de renome, e Dove Garra de Falcão, uma ranger. Ambas se interessaram pelo nome de Drizzt Do'Urden: Storm, como uma lenda em desenvolvimento ainda carente de uma canção à sua altura, e Dove... Ainda preciso discernir seus motivos. Você se tornou um herói para ela, eu acho, o epítome das qualidades que ela, como ranger, se esforça para aperfeiçoar. Ela entrou na cidade hoje de manhã e sabia de sua chegada iminente.

— Dove é muitos anos mais jovem que eu — continuou Alustriel. — E não tão experiente na política do mundo.

— Ela poderia ter me procurado — Drizzt concluiu, enxergando as implicações temidas por Alustriel.

— Ela o fará, um dia — a senhora respondeu. — Mas não posso permiti-lo agora, não em Lua Argêntea. — Alustriel fitou-o com atenção, e seu olhar insinuava emoções mais profundas e pessoais. — E, além disso, eu mesma teria procurado uma audiência com você, como faço agora.

As implicações de um encontro como aquele no interior da cidade pareceram óbvias para Drizzt à luz dos conflitos políticos que Alustriel insinuara.

— Um outro dia, noutro lugar talvez — ele sugeriu. — Seria um incômodo muito grande?

Ela respondeu com um sorriso:

— De modo algum.

Satisfação e ansiedade se apossaram de Drizzt ao mesmo tempo. Ele voltou a

olhar para as estrelas, imaginando se algum dia descobriria inteiramente a verdade sobre sua decisão de vir ao mundo da superfície, ou se sua vida seria eternamente um tumulto de esperanças tentadoras e expectativas despedaçadas.

Eles permaneceram em silêncio durante um bom tempo até Alustriel falar novamente.

— Vocês vieram em busca da Câmara dos Sábios — disse ela —, para descobrir se algo ali menciona o Salão de Mitral.

— Eu exortei o anão a entrar — respondeu Drizzt. — Mas ele é teimoso.

— Foi o que imaginei — riu Alustriel. — Mas não quero que minhas ações interfiram com sua tão nobre demanda. Eu vasculhei o cofre pessoal mente. Você não faz idéia do tamanho da biblioteca! Vocês não saberiam por onde começar a procurar entre os milhares de volumes que revestem as pare des. Mas conheço o cofre melhor do que ninguém. Descobri coisas que você e seus amigos levariam semanas para encontrar. Mas, honestamente, muito pouco foi escrito sobre o Salão de Mitral e nada, nada mesmo, oferece mais do que uma indicação passageira sobre a sua localização geral.

— Então, talvez tenha sido melhor sermos rechaçados.

Alustriel corou de constrangimento, embora Drizzt não tivesse a intenção de parecer sarcástico com sua observação.

— Meus guardas me informaram que vocês planejam seguir em frente até Sundabar — disse a dama.

— E verdade — respondeu Drizzt —, e de lá para a Cidadela Adbar, se necessário.

— Desaconselho esse curso — disse Alustriel. — Considerando tudo o que consegui encontrar no cofre e o meu próprio conhecimento das lendas sobre os dias em que tesouros fluíam do Salão de Mitral, meu palpite é que fica no oeste, não no leste.

— Viemos do oeste e nossa trilha, em busca dos que detêm o conhecimento sobre os salões argênteos, tem nos conduzido continuamente para leste — opôs-se Drizzt. — Além de Lua Argêntea, as únicas esperanças que temos são Helm e

Harbromm, ambos no leste.

— Pode ser que Helm tenha algo a lhes contar — concordou Alustriel. — Mas pouco descobrirão com o Rei Harbromm e os anões de Adbar. Eles próprios empreenderam a busca para encontrar a antiga terra natal da família de Bruenor há alguns anos apenas, e passaram por Lua Argêntea em sua jornada: rumo ao oeste. Mas eles nunca encontraram o lugar e voltaram para casa, convencidos de que foi destruído e enterrado bem fundo em alguma montanha não assinalada ou que jamais tenha existido e não passasse de um estratagema dos mercadores sulistas para negociar seus produtos no norte.

— Você não oferece muita esperança — comentou Drizzt.

— Pelo contrário — opôs-se Alustriel. — A oeste daqui, a menos de um dia de marcha, ao longo de uma trilha não assinalada que corre ao norte do Rauvin, fica o Forte dos Arautos, um antigo bastião de saber acumulado. Se existe alguém nos dias de hoje que pode orientá-los, é o arauto, Noite Anciã. Eu o informei sobre vocês e ele concordou em vê-los, mas ele não recebe visitas há décadas, além de mim e alguns seletos eruditos.

— Estamos em dívida com você — disse Drizzt, com uma reverência.

— Não espere muita coisa — avisou Alustriel. — O Salão de Mitral apareceu e desapareceu no conhecimento deste mundo num piscar de olhos. Dificilmente três gerações de anões chegaram a minerar o lugar, apesar de eu admitir que uma geração dos anões é uma quantidade considerável de tempo, e eles não eram tão liberais em seu comércio. Só raramente permitiam que alguém visitasse as minas, se as histórias forem verdadeiras. Eles apresentavam suas obras nas trevas da noite e, para que chegassem aos mercados, supriam-nas por meio de uma rede secreta e intrincada de agentes anões.

— Eles se defenderam muito bem contra a cobiça do mundo exterior — observou Drizzt.

— Mas sua ruína veio do interior das minas — disse Alustriel. — Um perigo desconhecido que talvez ainda se esconda por lá, você deve saber.

Drizzt assentiu.

— E, ainda assim, você quer ir até lá?

— Não me importo com os tesouros, apesar de que, se forem de fato tão esplêndidos quanto Bruenor os descreve, gostaria então de dar uma olhada neles. Mas é a demanda do anão, sua grande aventura, e eu seria realmente um amigo deplorável se não o ajudasse a completá-la.

— Dificilmente tal rótulo lhe caberia, Drizzt Do'Urden — disse Alustriel. Ela retirou um pequeno frasco de uma dobra em seu vestido. — Leve isto com você — instruiu ela.

— O que é isto?

— Uma poção de recordação — explicou Alustriel. — Dê isto ao anão quando as respostas parecerem próximas. Mas, cuidado, os poderes da poção são violentos! Bruenor caminhará durante algum tempo entre as lembranças do passado distante tanto quanto entre as experiências do presente.

— E estes — ela disse, retirando uma pequena bolsa da mesma dobra e entregando-a a Drizzt — são para todos vocês. Ungüento para ajudar a cicatrizar as feridas e biscoitos que revigoram um viajante cansado.

— Meus agradecimentos e os de meus amigos — disse Drizzt.

— Diante da terrível injustiça que lhe foi imposta, são uma pequena compensação.

— Mas a preocupação de quem os oferece não foi um presente insignificante — replicou Drizzt. Ele olhou diretamente nos olhos dela, absorvendo-a com sua intensidade. — Você renovou minha esperança, Senhora de Lua Argêntea. Você me lembrou de que há realmente uma recompensa para os que seguem a senda da consciência, um tesouro muito maior do que as ninharias materiais que com tanta frequência são ofertadas a homens injustos.

— E há, de fato — ela concordou. — E seu futuro lhe mostrará muitas outras mais, orgulhoso ranger. Mas, agora, metade da noite já se foi e você precisa descansar. Nada tema, pois há quem zele por vocês esta noite. Adeus, Drizzt Do'Urden, e que a estrada adiante seja veloz e desimpedida.

Com um aceno da mão, ela desvaneceu na luz das estrelas, deixando Drizzt a se

perguntar se sonhara com aquele encontro. Mas, então, as últimas palavras dela chegaram até ele pairando na brisa suave.

— Adeus, e não desanime, Drizzt Do'Urden. Sua honra e coragem não passam despercebidas!

Drizzt permaneceu em silêncio durante um bom tempo. Ele se abaixou e apanhou uma flor silvestre na margem do rio, girou-a entre seus dedos e imaginou se ele a Senhora de Lua Argêntea poderiam realmente se encontrar de novo em condições mais transigentes. E aonde tal encontro poderia levar.

Então, ele atirou a flor no Rauvin.

— Deixemos os acontecimentos seguirem seu curso — ele disse, resolutamente, olhando para o acampamento e para seus amigos mais chegados. — Não preciso de fantasias para diminuir os grandes tesouros que já possuo. — Ele inspirou profundamente a fim de soprar para longe os restos de sua autopiedade.

E, com a fé restaurada, o estóico ranger foi dormir.

14. OS OLHOS DO GOLEM

Drizzt teve pouco trabalho para convencer Bruenor a reverter o curso deles e voltar para o oeste. Apesar de ansioso por chegar a Sundabar e descobrir o que Helm sabia, a possibilidade de informações valiosas a menos de um dia de viagem dali deixou o anão alvoroçado.

Quanto a como conseguira a informação, Drizzt ofereceu poucas explicações, dizendo apenas que topara com um viajante solitário na estrada para Lua Argêntea durante a noite. Apesar de a história soar inventada aos amigos, eles não questionaram o drow por respeitarem sua privacidade e confiarem inteiramente nele. Mas, durante o desjejum, Régis chegou a esperar que outras informações viessem à tona, pois os biscoitos que o tal viajante dera a Drizzt eram verdadeiramente

deliciosos e incrivelmente revigorantes. Depois de apenas algumas mordidas, o halfling se sentia como se tivesse passado uma semana descansando. E a pomada mágica curou imediatamente a perna e as costas machucadas de Wulfgar, que caminhou sem a bengala pela primeira vez desde que eles haviam deixado os Pântanos Eternos.

Wulfgar desconfiou que o encontro de Drizzt envolvera alguém de grande importância muito antes do drow revelar os presentes maravilhosos. Pois o brilho interior de otimismo do drow, uma centelha sagaz em seus olhos a refletir o espírito indômito que o fazia sobreviver a provações que teriam esmagado a maioria dos homens, retornara total e dramaticamente. O bárbaro não precisava conhecer a identidade da pessoa: estava simplesmente contente por seu amigo ter superado a depressão.

Quando eles se puseram a caminho, mais tarde naquela manhã, mais pareciam um grupo que acabava de dar início a uma aventura do que um bando fatigado pela estrada. Assobiando e conversando, seguiram o fluxo do Rauvin em seu curso para oeste. Apesar de por um triz, haviam saído relativamente ilesos da marcha brutal e tinham aparentemente feito bom progresso em direção ao seu objetivo. O sol do verão brilhava no céu e todas as peças do quebra-cabeça do Salão de Mítral pareciam estar ao alcance da mão.

Jamais suspeitariam que olhos assassinos neles se fixavam.

Desde os contrafortes ao norte do Rauvin, muito acima dos viajantes, o golem pressentiu a passagem do elfo drow. Seguindo a atração dos encantos mágicos de busca que Dendibar lançara sobre ele, Bok não demorou muito para avistar lá do alto o bando que percorria a trilha. Sem hesitação, o monstro obedeceu às suas diretrizes e partiu em busca de Sidnéia.

Bok arremessou longe um matacão que jazia em seu caminho, depois escalou um outro que era grande demais, sem compreender as vantagens de simplesmente contornar as pedras. O caminho de Bok estava claramente traçado e o monstro se recusava a se desviar daquele curso o mínimo que fosse.

— Esse é um dos grandes! — riu um dos guardas no posto sobre o Rauvin ao ver Bok do outro lado da clareira. Entretanto, mesmo enquanto as palavras deixavam sua boca, o guarda percebeu o perigo iminente: aquele não era um viajante comum!

Corajosamente, ele saiu correndo para encarar o golem de frente, a espada desembainhada e o companheiro logo atrás.

Transfixado por seu objetivo, Bok não deu ouvidos aos alertas dos dois.

— Alto! — ordenou o guarda uma última vez enquanto Bok cobria a pequena distância entre eles.

O golem não conhecia emoções, de modo que não sentiu raiva dos guardas quando eles o atacaram. Postaram-se para bloquear o caminho e Bok os jogou longe com um tapa, sem hesitação, e o incrível poder de seus braços fortalecidos pela magia atravessou-lhes as defesas e os arremessou pelos ares. Sem se deter, o golem seguiu adiante até o rio e não diminuiu o passo, desaparecendo sob as águas impetuosas.

Alarmas soaram na cidade, pois os soldados ao portão, do outro lado do rio, assistiram ao espetáculo que se desenrolou no posto avançado. Os imensos portões foram fechados e trancados, e os Cavaleiros em Prata puseram-se a vigiar o Rauvin, esperando pelo reaparecimento do monstro.

Bok seguiu em linha reta pelo leito do rio, singrando o lodo e a lama e mantendo o curso com facilidade apesar do pujante ímpeto das correntes. Quando o monstro reemergiu diretamente do outro lado do posto avançado, os cavaleiros enfileirados diante do portão da cidade ficaram boquiabertos de incredulidade, mas mantiveram suas posições, os rostos severos e as armas em prontidão.

O portão se situava um pouco mais rio acima a partir do ângulo da senda escolhida por Bok. O golem seguiu em frente até a muralha da cidade, mas não alterou seu curso para se aproximar do portão.

Com um murro, ele abriu um buraco na muralha e a atravessou. Entreri andava ansiosamente de um lado para outro em seu quarto na Estalagem dos Sábios Geniosos, perto do centro da cidade.

— Eles já deviam ter chegado — ele disse com aspereza para Sidnéia, sentando-se na cama e apertando as cordas que seguravam Cattiebrie.

Antes que Sidnéia conseguisse responder, um globo de chamas apareceu no centro da sala, não um fogo real, mas a imagem de chamas, ilusória, como algo

ardendo naquele determinado ponto em outro plano. As chamas tremularam e se transformaram na aparição de um homem de túnica.

— Morkai! — arquejou Sidnéia.

— Meus cumprimentos — replicou o espectro. — E os cumprimentos de Dendibar, o Variado.

Entreri se esgueirou de volta a um dos cantos do quarto, desconfiado. Cattiebrie, indefesa, amarrada como estava, continuou sentada e imóvel.

Sidnéia, versada nas sutilezas da conjuração, sabia que o ser sobrenatural estava sob o controle de Dendibar e ela teve medo.

— Por que meu mestre mandou que viesse aqui? — ela perguntou audaciosamente.

— Trago notícias — respondeu o espectro. — O grupo que vocês procuram foi desviado para os Pântanos Eternos há uma semana, ao sul de Nesmé.

Sidnéia mordeu o lábio de expectativa pela próxima revelação do espectro, mas Morkai ficou-se mudo e também aguardou.

— E onde estão eles agora? — pressionou Sidnéia, impaciente.

Morkai sorriu.

— Perguntado fui duas vezes, mas ainda não obrigado! — As chamas se consumiram com estrépito novamente e o espectro desapareceu.

— Os Pântanos Eternos — disse Entreri. — Isso explicaria a demora.

Sidnéia concordou com um meneio da cabeça, distraída, pois ela tinha outras coisas em mente.

— Ainda não obrigado — ela murmurou consigo mesma, repetindo as últimas palavras do espectro. Perguntas perturbadoras a incomodavam. Por que Dendibar esperara uma semana para enviar Morkai com as notícias? E por que o mago não teria conseguido forçar o espectro a revelar atividades mais recentes do grupo do drow? Sidnéia conhecia os perigos e as limitações da invocação e compreendia a

espantosa exaustão que o ato exercia sobre o poder de um mago. Dendibar havia conjurado Morkai pelo menos três vezes recentemente: uma vez quando o grupo do drow entrara em Luskan, e ao menos duas vezes desde que ela e seus companheiros haviam partido na caçada. Teria Dendibar abandonado toda a cautela em sua obsessão pela Estilha de Cristal?

Sidnéia sentiu que o domínio do mago variegado sobre Morkai havia diminuído imensamente e ela esperava que Dendibar fosse prudente com futuras invocações, pelo menos até que tivesse descansado completamente.

— Podem se passar semanas até que cheguem! — disse Entreri, com veemência, considerando as notícias. — Se é que um dia virão.

— Talvez você tenha razão — concordou Sidnéia. — Eles poderiam ter tombado nos urzais.

— E se tiverem?

— Então, entraremos lá atrás deles — disse Sidnéia, sem hesitação. Entreri estudou-a por alguns instantes.

— O prêmio que você busca deve ser realmente vultoso — ele disse.

— Tenho o meu dever e não vou falhar com meu mestre — ela retrucou rispidamente. — Bok vai encontrá-los mesmo que estejam no fundo do brejo mais profundo!

— Temos de decidir nosso curso agora — Entreri insistiu. Ele voltou seu olhar maldoso para Cattiebrie. — Estou ficando cansado de vigiar essa aí.

— Eu tampouco confio nela — Sidnéia concordou. — Mas ela pode ser útil quando encontrarmos o anão. Esperaremos mais três dias. Depois disso, voltaremos a Nesmé e entraremos nos Pântanos Eternos se for preciso.

Entreri relutantemente aprovou o plano com um aceno da cabeça.

— Ouviu? — ele sibilou para Cattiebrie. — Você tem mais três dias de vida, a menos que seus amigos cheguem. Se estiverem mortos nos urzais, você não tem utilidade para nós.

Cattiebrie não demonstrou qualquer emoção durante toda a conversa, determinada a não deixar Entreri conquistar a menor vantagem descobrindo-lhe a fraqueza, ou a força. Ela acreditava que seus amigos não estavam mortos. Tipos como Bruenor Martelo de Batalha e Drizzt Do'Urden não estavam destinados a morrer numa vala indigente em algum pântano desolado. E Cattiebrie jamais aceitaria que Wulfgar estivesse morto até que a prova fosse irrefutável. Fiel à sua crença, seu dever para com os amigos era manter uma fisionomia inexpressiva. Ela sabia que estava vencendo sua batalha pessoal, que o medo paralisante que Entreri provocava nela perdia força a cada dia. Ela estaria pronta para agir quando chegasse a hora. Ela apenas precisava se certificar de que Entreri e Sidnéia não o percebessem.

Ela notara que o afã da estrada e os novos companheiros começavam a afetar o assassino. A cada dia, Entreri revelava mais emoções, maior desespero para terminar o serviço. Seria possível que pudesse cometer um erro?

— Está aqui! — um grito ecoou desde o corredor e todos os três se sobressaltaram involuntariamente, depois reconheceram a voz como sendo a de Jierdan, que ficara vigiando a Câmara dos Sábios. Um segundo depois, a porta se abriu com violência e o soldado entrou espalhafatosamente no quarto, a respiração desigual.

— O anão? — Sidnéia perguntou, segurando Jierdan para acalmá-lo.

— Não! — gritou Jierdan. — O golem! Bok entrou em Lua Argêntea! Eles o aprisionaram perto do portão oeste. Um mago foi chamado.

— Maldição! — Sidnéia disse com veemência e saiu do quarto.

Entreri deu um passo para segui-la, segurando o braço de Jierdan e forçando-o a dar meia-volta com um puxão, de modo que os dois ficassem cara a cara.

— Fique com a garota — ordenou o assassino. Jierdan o fulminou com o olhar.

— Ela é problema seu.

Entreri poderia facilmente ter matado o soldado bem ali, notou Cattiebrie, esperando que Jierdan houvesse interpretado o olhar mortífero do assassino tão claramente quanto ela.

— Faça o que lhe mandam! — Sidnéia gritou com Jierdan, pondo fim à discussão. Ela e Entreri saíram, e o assassino bateu a porta.

— Ele teria matado você — Cattiebrie disse a Jierdan quando Entreri e Sidnéia se foram. — Você sabe disso.

— Quieta — rosnou Jierdan. — Estou cheio de suas palavras vis! — Ele se aproximou dela ameaçadoramente, os punhos cerrados.

— Pode bater — desafiou Cattiebrie, sabendo que mesmo que ele o fizesse, seu código de soldado não lhe permitiria continuar tal assalto a um adversário indefeso. — Apesar de que, na verdade, eu sou sua única amiga nesta viagem amaldiçoada!

Jierdan estacou.

— Amiga? — enjeitou ele.

— E melhor amiga você não vai encontrar — respondeu Cattiebrie. — Você aqui é tão prisioneiro quanto eu. — Ela reconheceu a vulnerabilidade daquele homem orgulhoso, reduzido à servidão pela arrogância de Sidnéia e Entreri, e atingiu-o com precisão cirúrgica. — Eles querem te matar, 'cê sabe disso agora, e mesmo que 'cê escape do fio da espada, 'cê não tem prá onde ir. 'Cê abandonou seus colegas em Luskan e, de qualquer maneira, o mago na torre te daria um triste fim se você voltasse lá um dia!

Jierdan se retesou de fúria frustrada, mas não atacou.

— Meus amigos 'tão por perto — continuou Cattiebrie, apesar dos sinais ameaçadores. — Eles 'tão vivos ainda, eu sei, e vamos encontrar eles qualquer dia desses. Vai ser a nossa hora, soldado, de viver ou morrer. No meu caso, vejo uma oportunidade. Mas no seu, como a estrada parece escura! Se meus amigos vencerem, vão te matar, e se seus camaradas vencerem... — Ela deixou as possibilidades sinistras em mudo suspense por alguns instantes para que Jierdan pudesse ponderá-las em sua totalidade.

— Quando eles pegarem o que procuram, não vão mais precisar de você — ela disse sombriamente. Notou que ele tremia, não de medo, mas de raiva, e forçou-o a perder o controle. — Pode ser que te deixem viver — ela disse sarcasticamente. — Quem sabe não estejam precisando de um laçao!

Ele a esmurrou então, apenas uma vez, e recuou.

Cattiebrie aceitou o golpe sem se queixar e até mesmo sorriu em meio à dor, apesar de tomar o cuidado de esconder sua satisfação. A perda de autocontrole de Jierdan provava que o contínuo desrespeito que Sidnéia e principalmente Entreri haviam demonstrado por ele alimentara as chamas da insatisfação, levando-as à beira da explosão.

Ela também sabia que quando Entreri retornasse e visse a equimose que Jierdan lhe proporcionara, aquelas chamas arderiam com mais intensidade ainda.

Sidnéia e Entreri correram pelas ruas de Lua Argêntea, seguindo os óbvios ruídos de comoção. Quando chegaram à muralha, encontraram Bok enclausurado numa esfera de luzes verdes e brilhantes. Cavalos sem cavaleiros andavam para lá e para cá, ao som dos gemidos de uma dezena de soldados feridos, e um velho — o mago — se achava diante do globo de luz, cofiando a barba e estudando o golem aprisionado. Um Cavaleiro em Prata de considerável posição hierárquica se encontrava ao lado dele, impaciente, crispando-se nervosamente e apertando com força o botão do punho de sua espada embainhada.

— Destrua essa coisa e acabe logo com isso — Sidnéia ouviu o cavaleiro dizer ao mago.

— Ah, não! — exclamou o mago. — É prodigioso!

— Você quer segurá-lo aqui para sempre? — devolveu o cavaleiro. — Dê uma olhada ao redor...

— Com licença, cavalheiros — Sidnéia interrompeu. — Sou Sidnéia da Torre das Hostes Arcanas de Luskan. Talvez eu possa ser de alguma ajuda.

— Bons olhos a vejam — disse o mago. — Sou Mizzen da Segunda Escola do Conhecimento. Você conhece o proprietário desta criatura magnífica?

— Bok é meu — ela admitiu.

O cavaleiro a fitou, admirado que uma mulher — ou qualquer pessoa, por falar nisso — controlasse o monstro que havia abatido alguns de seus melhores guerreiros

e derrubado uma seção da muralha da cidade.

— O preço há de ser alto, Sidnéia de Luskan — ele rosnou.

— A Torre das Hostes irá ressarcir-los — ela concordou. — Agora, poderia libertar o golem e deixá-lo sob meu controle? — ela perguntou ao mago. — Bok vai me obedecer.

— Não! — disse o cavaleiro, ríspido. — Não vou deixar essa coisa à solta novamente.

— Calma, Gavin — disse-lhe Mizzen. Ele se voltou para Sidnéia. — Eu gostaria de estudar o golem, se possível. É realmente a mais primorosa construção que já vi, com uma força além das expectativas dos livros de criação.

— Sinto muito — Sidnéia respondeu —, mas tenho pouco tempo. E muitas estradas ainda a percorrer. Diga o valor dos prejuízos causados pelo golem e eu o retransmitirei ao meu mestre. Dou-lhe minha palavra como membro da Torre das Hostes.

— Você vai pagar agora — argumentou o guarda.

Mais uma vez, Mizzen o silenciou.

— Perdoe a raiva de Gavin — disse ele a Sidnéia. Ele inspecionou a área. — Talvez possamos fazer um acordo. Ninguém parece ter sido ferido gravemente.

— Três homens saíram daqui carregados! — Gavin refutou. — E pelo menos um cavalo está estropiado e teremos de sacrificá-lo!

Mizzen acenou com a mão como se para minimizar as reclamações.

— Eles vão se recuperar — disse. — Eles vão se recuperar. E a muralha precisava mesmo de reparos. — Ele olhou para Sidnéia e cofiou a barba novamente. — Eis a minha oferta, e você não vai encontrar outra mais razoável! Entregue-me o golem por uma noite, apenas uma, e eu ressarcirei o prejuízo que ele causou. Só uma noite.

— Você não vai desmontar Bok — afirmou Sidnéia.

— Nem mesmo a cabeça? — implorou Mizzen.

— Nem mesmo a cabeça — insistiu Sidnéia. — E eu virei buscar o golem à primeira luz da manhã.

Mizzen cofiou a barba mais uma vez.

— Uma obra prodigiosa — ele murmurou, perscrutando o interior da prisão mágica. — Feito!

— Se esse monstro... — começou Gavin, furioso.

— Ah, onde está seu senso de aventura, Gavin? — devolveu Mizzen, antes mesmo que o cavaleiro conseguisse terminar sua ameaça. — Lembre-se dos preceitos de nossa cidade, homem. Estamos aqui para aprender. Se você pudesse apenas compreender o potencial de uma criação como esta!

Eles se afastaram de Sidnéia, não lhe dando mais atenção, e o mago ainda tagarelava no ouvido de Gavin. Entreri se esgueirou desde as sombras de um edifício próximo para o lado de Sidnéia.

— Por que a coisa veio até nós? — ele perguntou. Ela chacoalhou a cabeça.

— Só pode haver uma resposta.

— O drow?

— Sim — ela disse. — Bok deve tê-los seguido até a cidade.

— Improvável — concluiu Entreri —, mas é possível que o golem os tenha visto. Se Bok estivesse atrás do drow e seus valentes companheiros, eles estariam aqui na batalha, ajudando a rechaçá-lo.

— Então, é possível que ainda estejam lá fora.

— Ou talvez estivessem deixando a cidade quando Bok os viu — disse Entreri. — Vou ver se descubro alguma coisa com os guardas do portão. Nada tema, nossa presa está bem próxima!

Eles retornaram ao quarto umas duas horas depois. Com os guardas no portão, descobriram que o grupo do drow fora rechaçado e agora estavam ansiosos para recuperar Bok e seguir caminho.

Sidnéia deu início a uma série de instruções para Jierdan referentes à partida pela manhã, mas o que atraiu a atenção imediata de Entreri foi o olho machucado de Cattiebrie. Ele se aproximou para verificar as cordas e, satisfeito por estarem intactas, virou-se para Jierdan com o punhal desembainhado.

Sidnéia o interrompeu, rapidamente inferindo a situação.

— Agora não! — exigiu. — Nossas recompensas estão próximas. Não podemos nos permitir isto!

Entreri riu maldosamente e guardou o punhal.

— Ainda vamos discutir isso — ele prometeu a Jierdan, entre dentes. — Não toque na garota novamente.

Perfeito, pensou Cattiebrie. Do ponto de vista de Jierdan, era como se o assassino confessasse a intenção de matá-lo.

Mais combustível para as chamas.

Ao recuperar o golem com Mizzen na manhã seguinte, as suspeitas de Sidnéia de que Bok vira o grupo do drow foram confirmadas. Eles deixaram lua Argêntea imediatamente e Bok os conduziu pela mesma trilha que Bruenor e seus amigos haviam tomado na manhã anterior.

Como o grupo anterior, eles também eram vigiados.

Alustriel afastou do rosto o cabelo ondulante e capturou o sol da manhã em seus olhos verdes enquanto observava aquele bando com curiosidade cada vez maior. A dama descobrira com os porteiros que alguém estivera perguntando sobre o elfo negro.

Ela ainda não conseguia entender que papel aquele novo grupo que deixava Lua Argêntea representava na missão, mas ela desconfiava que suas intenções não eram boas. Alustriel havia saciado a própria sede de aventura muitos anos antes, mas ela desejava agora que pudesse, de algum modo, ajudar o drow e seus amigos

em sua nobre missão. No entanto, os assuntos de estado a oprimiam e ela não tinha tempo para essas distrações. Pensou por um momento em despachar uma patrulha para capturar aquele segundo grupo, para que, assim, pudesse lhes descobrir a intenção.

Então, ela se voltou para sua cidade, lembrando a si mesma de que era apenas uma personagem de menor importância na busca pelo Salão de Mitral. Só lhe restava confiar nas habilidades de Drizzt Do'Urden e seus amigos.

LIVRO III

COMEÇAR DE NOVO

Em minhas viagens pela superfície, certa vez conheci um homem que usava suas crenças religiosas como uma insígnia de honra nas mangas da túnica.

— Sou um homem de Gond! — disse-me ele, com orgulho, quando nos encontramos sentados lado a lado ao bar de uma taverna; eu bebericava meu vinho e ele, receio, passava um pouco da conta com sua bebida bem mais forte.

Ele continuou a explicar a premissa de sua religião — sua própria razão de ser — de que todas as coisas se baseavam na ciência, na mecânica e na descoberta. Ele até mesmo perguntou se poderia ficar com um pedaço da minha pele, para que pudesse estudá-la e descobrir por que a pele dos elfos drow é negra.

— Que elemento faltante — perguntava-se ele — torna sua raça diferente dos seus primos da superfície?

Acho que o homem de Gond acreditava sinceramente em sua alegação de que, caso pudesse simplesmente encontrar os vários elementos que constituíam a pele dos drow, seria capaz de produzir uma alteração na pigmentação para fazer com

que os elfos negros se tornassem mais semelhantes aos seus parentes da superfície. E, dada sua devoção quase fanática, pareceu-me como se ele sentisse que conseguiria produzir uma alteração não apenas na aparência física.

Porque, em sua visão de mundo, todas as coisas poderiam ser explicadas e corrigidas.

Como eu poderia sequer começar a esclarecê-lo quanto à complexidade da questão? Como poderia mostrar a ele que as divergências entre os drow e os elfos da superfície quanto à própria visão de mundo eram resultado de séculos de afastamento, ao longo dos quais estradas imensamente díspares foram percorridas?

Para um homem de Gond fanático, tudo pode ser desmontado, desarmado e restaurado. Até mesmo a magia talvez não passe de uma maneira de transmitir energias universais — e isso também poderia ser replicado um dia. Meu companheiro homem de Gond me prometeu que ele e seus colegas sacerdotes e inventores um dia replicariam todos os encantos do repertório de qualquer mago, usando elementos naturais nas combinações apropriadas.

Mas não se mencionou a disciplina que qualquer mago precisa conquistar ao aperfeiçoar sua arte. Não se mencionou o fato de que a poderosa magia dos magos não é conferida a qualquer um, e sim conquistada, dia a dia, ano a ano e década a década. E um projeto para a vida toda, com um aumento gradual em poder, tanto místico quanto secular.

Assim é com o guerreiro. O homem de Gond falou de certa arma chamada arcabuz, um lançador tubular de projéteis com dezenas de vezes o poder de fogo da mais poderosa besta.

Uma arma assim aterroriza o coração do verdadeiro guerreiro, e não porque ele tema ser vitimado por ela ou porque tema que um dia ela venha a substituí-lo. Armas assim são uma ofensa porque o verdadeiro guerreiro entende que, enquanto se está aprendendo a usar uma espada, deve-se também aprender por que e quando usar uma espada. Conferir o poder de um mestre-de-armas a qualquer um, sem esforço, sem treinamento e prova de que as lições foram aprendidas, é negar a responsabilidade que acompanha o poder.

É claro, há magos e guerreiros que aperfeiçoam sua arte sem aprender o nível de disciplina emocional concomitante, e sem dúvida há os que adquirem

grande perícia em uma ou outra profissão para o detrimento de todo o mundo — Artemis Entreri parece um exemplo perfeito —, mas esses indivíduos são raros — ainda bem — e em grande parte porque sua carência emocional se revela muito cedo em suas carreiras, e isso geralmente ocasiona uma derrocada razoavelmente abrupta. Mas se o homem de Gond conseguir o que quer, se sua visão distorcida de paraíso vier a se concretizar, então todos os anos de treinamento significarão muito pouco. Qualquer idiota poderia pegar um arcabuz ou alguma outra arma poderosa e destruir sumariamente um guerreiro habilidoso. Ou qualquer criança poderia utilizar uma máquina mágica do homem de Gond e replicar uma bola de fogo, talvez, e incendiar metade de uma cidade.

Quando apontei alguns de meus temores ao homem de Gond, ele pareceu chocado, não diante das possibilidades devastadoras, e sim diante da minha — como ele assim o colocou — arrogância.

— As invenções dos Sacerdotes de Gond tornarão todos iguais! — ele declarou. — Nós promoveremos a ascensão do camponês humilde.

Difícilmente. O homem de Gond e seus camaradas só fariam garantir a morte e a destruição num nível até então desconhecido em todos os Reinos.

Nada mais havia a se dizer, pois eu sabia que o homem jamais daria ouvido às minhas palavras. Ele me achou arrogante — ou, já que estamos nisso, qualquer um que atingisse um nível de perícia nas artes do combate ou da magia — porque era incapaz de apreciar o sacrifício e a dedicação necessários para tal realização.

Arrogante? Se o assim chamado camponês humilde do homem de Gond viesse até mim com o desejo de aprender as artes do combate, eu o ensinaria com prazer. Eu me deleitaria com seus sucessos tanto quanto com os meus, mas exigiria — sempre exigiria — uma noção de humildade, dedicação e uma compreensão desse poder que estaria ensinando, uma apreciação do seu potencial destrutivo. Eu não ensinaria alguém que não continuasse a exibir um nível apropriado de compaixão e solidariedade. Para aprender a usar uma espada, deve-se primeiro dominar o quando usar uma espada.

Há ainda um outro erro na linha de raciocínio do homem de Gond, creio eu, num nível puramente emocional. Se as máquinas substituírem a realização, então a que as pessoas aspirarão? E, sinceramente, quem somos nós sem esses objetivos?

Cuidado com os engenheiros da sociedade, digo eu, que tornariam a todos iguais em todo o mundo. A oportunidade deve ser igual, precisa ser igual, mas a realização deve permanecer individual.

Drizzt Do'Urden

15. DIAS DE ANTANHO

Uma atarracada torre de pedra se erguia num pequeno vale contra a encosta de uma colina íngreme. Se estivesse coberta de hera e mato, um transeunte casual não teria sequer reparado na estrutura.

Mas os Companheiros do Salão não eram casuais em sua busca. Tratava-se do Forte dos Arautos, talvez a solução para toda a sua demanda.

— Tem certeza de que é este o lugar? — Régis perguntou a Drizzt enquanto eles espiavam por sobre uma pequena ribanceira. E verdade que a antiga torre parecia mais uma ruína. Nada se mexia nas proximidades, nem mesmo animais, como se uma quietude sobrenatural e reverente cercasse o lugar.

— Tenho — Drizzt respondeu. — Sinta a antigüidade da torre. Foi erguida há muitos séculos. Muitos séculos.

— E há quanto tempo 'tá desabitada? — perguntou Bruenor, até ali decepcionado com o lugar que lhe fora descrito como a mais auspiciosa promessa de alcançar seu objetivo.

— Não está desabitada — respondeu Drizzt. — A menos que a informação que recebi esteja errada.

Bruenor ficou de pé e saltou intempestivamente a ribanceira.

— Provavelmente 'tá é certa — ele resmungou. — Algum troll ou yeti sarnento deve estar lá dentro olhando prá gente agora mesmo, aposto, babando de vontade de a gente entrar! Vamos acabar com isso, então! Sundabar está um dia de viagem mais longe desde que a gente partiu!

Os três amigos do anão se juntaram a ele nos restos da trilha tomada pelo mato que fora outrora a aléia que conduzia à porta da torre. Eles se aproximaram cautelosamente da antiga porta de pedra, com as armas desembainhadas.

Coberta de limo e erodida pelo tempo a ponto de apresentar um acabamento liso, aparentemente não era aberta havia muitos, muitos anos.

— Use os braços, garoto — Bruenor disse a Wulfgar. — Se tem um homem capaz de abrir essa coisa é você!

Wulfgar apoiou Garra de Palas contra a parede e colocou-se diante da porta descomunal. Firmou os pés da melhor maneira possível e correu as mãos pela pedra em busca de uma boa posição para empurrar.

Mas, assim que ele aplicou a mais leve pressão ao portal de pedra, este oscilou para dentro, sem ruído nem esforço.

Uma brisa fresca soprou desde a serena escuridão lá dentro, trazendo uma mistura de odores desconhecidos e uma aura de grande antigüidade. Os amigos sentiram o lugar como algo sobrenatural que pertencesse, talvez, a uma época diferente, e não foi sem um certo receio que Drizzt os conduziu para o interior da torre.

Eles pisavam leve, mas seus passos ecoavam nas trevas silenciosas. A luz do dia além da porta oferecia pouco alívio, como se restasse alguma barreira entre o interior da torre e o mundo lá fora.

— Devíamos acender uma tocha... — Régis começou, mas calou-se abruptamente, assustado pelo volume involuntário de seu sussurro.

— A porta! — Wulfgar gritou de repente, percebendo que o silencioso portal começara a se fechar atrás deles. Ele saltou para agarrá-lo antes que se fechasse completamente, submergindo-os em absoluta escuridão, mas mesmo sua grande força não conseguiria anular o poder mágico que movia a porta. Fechou-se com um

estrondo, uma simples lufada reprimida de ar que ressoou como o suspiro de um gigante.

A tumba escura que todos eles imaginaram quando a porta descomunal bloqueou a última ranhura de luz do sol não chegou a se materializar pois, assim que a porta se fechou, um brilho azul iluminou a sala, o vestíbulo do Forte dos Arautos.

Não conseguiram pronunciar sequer uma palavra capaz de sobrepujar a profunda estupefação que os envolveu. Encontravam-se diante da história da raça do Homem no interior de uma bolha de intemporalidade que anulava suas próprias percepções de tempo e identidade. Num piscar de olhos, foram arremessados à posição de observadores afastados — a própria existência suspensa num momento e num local diferentes — a assistir à passagem da raça humana como o faria um deus. Tapeçarias intrincadas — as cores outrora vividas já desbotadas e os contornos distintos agora borrados — arrebataram os amigos numa fantástica colagem de imagens que exibiam as fábulas da raça, cada uma delas a recontar inúmeras vezes uma única história; a mesma fábula, parecia, mas sutilmente alterada de modo a apresentar princípios diferentes e desenlaces variados.

Armas e armaduras de todas as eras revestiam as paredes, abaixo dos estandartes e brasões de milhares de reinos havia muito esquecidos. Imagens em baixo-relevo de heróis e sábios — alguns deles familiares, mas a maioria conhecida apenas pelos mais estudiosos eruditos — fitavam-nos do alto dos frisos, e suas fisionomias petrificadas eram precisas o bastante para apresentar dramaticamente o próprio caráter dos homens ali representados.

Uma segunda porta, esta de madeira, achava-se diretamente em frente à primeira, do outro lado da câmara cilíndrica, e aparentemente adentrava a colina atrás da torre. Só quando ela começou a se abrir é que os companheiros conseguiram se libertar do encanto do lugar.

Contudo, nenhum deles procurou as armas, compreendendo que o habitante daquela torre, não importava quem ou o que fosse, estaria muito além de um poder tão mundano.

Um homem idoso entrou na sala, mais velho que qualquer pessoa que tivessem visto antes. Seu rosto mantivera a plenitude, sem que se tivesse deixado encovar pela idade, mas sua pele quase aparentava a textura da madeira, com rugas que se assemelhavam mais a rachaduras e um gume encarquilhado que desafiava o tempo com a mesma teimosia de uma árvore antiga. Seu andar era antes um fluxo de

movimento silencioso, um caminhar flutuante que transcendia a definição de passos. Ele se aproximou dos amigos e aguardou, os braços — obviamente magros, mesmo sob as dobras de sua longa túnica acetinada — abandonados pacificamente junto ao corpo.

— Você é o arauto da torre? — perguntou Drizzt.

— Noite Anciã é o meu nome — o homem respondeu numa voz que entoava serenidade. — Bem vindos, Companheiros do Salão. A Senhora Alustriel me informou de sua vinda e de sua missão.

Mesmo absorto no respeito solene do ambiente, Wulfgar não deixou de notar a referência a Alustriel. Ele olhou de soslaio para Drizzt, encontrando os olhos do drow com um sorriso perspicaz.

Drizzt deu-lhe às costas e também sorriu.

— Esta é a Câmara do Homem — proclamou Noite Anciã. — A maior de todas as salas do Forte, exceto pela biblioteca, é claro.

Ele notou o cenho franzido e desgostoso de Bruenor.

— A tradição de sua raça é extensa, meu bom anão, e maior ainda é a dos elfos — ele explicou. — Mas crises na história geralmente são medidas melhor em gerações que em séculos. Os humanos de vida breve teriam derrubado milhares de reinos e construído outros milhares nos poucos séculos em que um único rei anão governasse seu povo em paz.

— Falta de paciência! — bufou Bruenor, aparentemente satisfeito.

— Concordo — riu Noite Anciã. — Mas, venham, vamos jantar. Temos muito a fazer hoje à noite.

Ele os conduziu pela porta e por um corredor iluminado com a mesma luz azul. Portas de cada um dos lados identificavam as várias câmaras pelas quais passavam: uma para cada raça virtuosa, e até mesmo algumas para a história dos orcs, goblins e a raça dos gigantes.

Os amigos e Noite Anciã cearam a uma imensa mesa redonda, cuja madeira antiga era tão dura quanto a pedra da montanha. Havia runas inscritas ao longo de

toda a sua borda, várias delas em línguas havia muito esquecidas, que mesmo Noite Anciã não conseguiria recordar. A comida, como tudo o mais, dava a impressão de um passado distante. Longe de rançosa, porém, estava deliciosa, apresentando um sabor ligeiramente diferente de tudo o que os amigos haviam ingerido antes. A bebida, um vinho cristalino, tinha um bouquet precioso que superava até mesmo os lendários elixires dos elfos.

Noite Anciã lhes fez as honras da casa enquanto comiam, recontando histórias grandiosas de antigos heróis e dos acontecimentos que haviam dado forma aos Reinos no seu estado atual. Os companheiros foram uma platéia atenta apesar do fato de que, com toda a probabilidade, pistas substanciais sobre o Salão de Mitral pairassem a uma ou duas salas dali.

Quando a refeição terminou, Noite Anciã se ergueu de sua cadeira e os fitou com estranha e curiosa intensidade.

— Chegará o dia, daqui a um milênio, talvez, em que hei de receber visitas novamente. Nesse dia, estou certo, uma das histórias que contarei envolverá os Companheiros do Salão e sua gloriosa demanda.

Os amigos não tinham como responder à honra que o ancião lhes prestara. Mesmo Drizzt, controlado e inabalável, deixou de piscar durante um bom tempo.

— Venham — instruiu Noite Anciã —, que sua jornada comece de novo.

— Ele os conduziu por uma outra porta, aquela que levava à maior biblioteca em todo o Norte.

Volumes grossos e finos cobriam as paredes e jaziam por todo o lado em grandes pilhas sobre as inúmeras mesas espalhadas por toda a enorme sala. Noite Anciã indicou uma certa mesa, uma das menores, num canto, e um livro solitário aberto sobre o tampo.

— Fiz boa parte da pesquisa por vocês — explicou Noite Anciã. — E, dentre todos os volumes sobre os anões, este foi o único que consegui encontrar a fazer alguma referência ao Salão de Mitral.

Bruenor foi até o livro e agarrou-lhe as bordas com mãos trêmulas. Estava escrito em Alto Anão, a língua de Dumathoin, Guardião dos Segredos Sob a Montanha, uma

escrita cursiva quase esquecida nos reinos. Mas Bruenor sabia lê-la. Ele examinou a página rapidamente, depois leu em voz alta as passagens relevantes:

— "O Rei Elmor e seu povo se beneficiaram imensamente do trabalho penoso de Garumn e a gente do Clã Martelo de Batalha, mas os anões das minas secretas não desmentiram os proveitos de Elmor. Assento de Pedra revelou-se um aliado valioso e confiável e, portanto, Garumn pôde dar início à trilha secreta que levava ao mercado as peças de mitral."

Bruenor ergueu a cabeça e fitou os amigos com um brilho de revelação nos olhos.

— Assento de Pedra — ele murmurou. — Conheço esse nome. — Ele voltou a mergulhar no livro.

— Não encontrará mais do que isso — disse Noite Anciã. — Pois as notícias sobre o Salão de Mitral se perderam nas eras. O livro meramente declara que o fluxo de mitral logo cessou, o que levou ao desaparecimento definitivo de Assento de Pedra.

Bruenor já não ouvia. Precisava ler por si mesmo, devorar cada palavra escrita sobre sua herança perdida, não importava a relevância.

— O que é essa tal de Assento de Pedra? — Wulfgar perguntou a Noite Anciã. — Uma pista?

— Talvez — respondeu o arauto. — Até aqui, não encontrei qualquer outra referência ao lugar que não neste livro, mas estou inclinado a acreditar, com base na obra, que Assento de Pedra era bastante incomum para uma vila anã.

— Na superfície! — Bruenor o interrompeu subitamente.

— Sim — concordou Noite Anciã. — Uma comunidade de anões abrigada em estruturas na superfície. Rara nos dias de hoje e inaudita à época do Salão de Mitral. Apenas duas possibilidades, até onde eu saiba.

Régis deixou escapar um grito de vitória.

— Seu entusiasmo pode ser prematuro — observou Noite Anciã. — Mesmo se

discernirmos onde ficava Assento de Pedra outrora, a trilha para o Salão de Mitral meramente começa ali.

Bruenor folheou algumas páginas do livro, depois voltou a depositá-lo sobre a mesa.

— Tão perto! — ele resmungou, batendo o punho sobre a madeira petrificada. — E eu devia saber!

Drizzt se aproximou dele e sacou um frasco de sob seu manto.

— Uma poção — ele explicou diante do olhar confuso de Bruenor — que fará com que você caminhe novamente nos dias do Salão de Mitral.

— Um encanto poderoso — avisou Noite Anciã. — E incontrolável.

Pense bem antes de utilizá-lo, meu bom anão.

Bruenor já estava em movimento, oscilando à beira de uma descoberta que ele precisava realizar. Tragou o líquido num único gole, depois se segurou à borda da mesa para não cair devido ao poderoso efeito da bebida. Gotas de suor começaram a se formar em sua testa franzida e ele estremeceu involuntariamente quando a poção enviou sua mente de volta no tempo, à deriva pelos séculos.

Régis e Wulfgar foram até ele, e o homenzarrão lhe segurou os ombros e delicadamente o forçou a se sentar numa cadeira.

Os olhos de Bruenor estavam bem abertos, mas ele nada via na sala diante dele. O suor o banhava agora, e os espasmos se transformaram em tremor.

— Bruenor — Drizzt chamou baixinho, questionando se fizera bem em apresentar ao anão uma oportunidade tão tentadora.

— Não, meu pai! — Bruenor gritou. — Não aqui no escuro! Vem comigo, então. O que eu vou fazer sem você?

— Bruenor — Drizzt, mais enfático, chamou novamente.

— Ele não está aqui — explicou Noite Anciã, familiarizado com a poção, pois

esta era geralmente usada por raças longevas, particularmente a dos elfos, quando buscavam lembranças do passado distante. Normalmente, porém, os que dela bebiam retornavam a uma época mais agradável. Noite Anciã continuou a observar com grave preocupação, pois a poção fizera Bruenor retornar a um dia terrível em seu passado, uma lembrança que sua mente havia bloqueado, ou ao menos obscurecido, para protegê-lo de emoções fortes. Essas emoções seriam agora desnudadas, reveladas à mente consciente do anão em toda a sua fúria.

— Levem-no à Câmara dos Anões — instruiu Noite Anciã. — Deixem-no deleitar-se com as imagens de seus heróis. Eles o ajudarão a recordar e lhe darão forças para sobreviver à provação.

Wulfgar ergueu Bruenor e o carregou gentilmente pela passagem até a Câmara dos Anões, depositando-o no centro do piso circular. Os amigos se afastaram, deixando o anão a sós com seu delírio.

Bruenor só enxergava em parte as imagens ao redor dele, preso entre os mundos do passado e do presente. Imagens de Moradin, Dumathoin e todas as suas divindades, todos os seus heróis olhavam-no do alto dos frisos, ajudando a repelir as ondas de tragédia com um pouco de conforto. Armaduras para anões, machados e martelos de guerra fabricados com grande perícia o cercavam, e ele se embevecia na presença das mais elevadas glórias de sua orgulhosa raça.

As imagens, porém, não eram capazes de desfazer o horror que ele agora voltava a conhecer: a queda de seu clã, do Salão de Mítral, de seu pai.

— Luz do dia! — ele gritou, dividido entre o alívio e o pesar. — Meu pobre pai, e o pai de meu pai! Mas ademais, nossa saída está próxima! Assento de Pedra... — ele perdeu a consciência por um instante, oprimido —... acolha a gente. A ruína, a ruína! Acolha a gente!

— O preço é alto — disse Wulfgar, angustiado pelo tormento do anão.

— Ele está disposto a pagar — replicou Drizzt.

— Será um pagamento miserável se nada descobirmos — disse Régis. — As divagações dele não têm direção. Vamos ficar aqui sentados e esperar quando já não há esperança?

— As lembranças dele já o levaram o Assento de Pedra, sem qualquer menção

à trilha atrás dele — observou Wulfgar.

Drizzt desembainhou uma das cimitarras e cobriu seu rosto com o capuz do manto.

— O quê? — Régis começou a perguntar, mas o drow já estava em movimento. Ele correu para o lado de Bruenor e aproximou seu rosto da face banhada em suor do anão.

— Sou um amigo — ele sussurrou para Bruenor. — Vim em resposta às notícias da queda do palácio! Meus aliados aguardam! Será nossa a vingança, poderoso anão do Clã Martelo de Batalha! Mostre-nos o caminho para que possamos restaurar as glórias do Salão de Mitrál!

— É segredo — ofegou Bruenor, à beira da consciência.

Drizzt pressionou um pouco mais.

— O tempo se esgota! A escuridão está chegando! — ele gritou. — O caminho, anão, precisamos saber o caminho!

Bruenor resmungou alguns sons inaudíveis, e todos os amigos ficaram boquiabertos, pois sabiam que o drow havia atravessado a última barreira mental que impedia Bruenor de encontrar o palácio.

— Mais alto! — insistiu Drizzt.

— Quartopico! — Bruenor respondeu com um grito. — Subindo a passagem alta e Vale do Guardião adentro!

Drizzt olhou para Noite Anciã, que balançava a cabeça em reconhecimento, depois voltou a encarar Bruenor.

— Descanse, poderoso anão — ele disse de maneira reconfortante. — Seu clã há de ser vingado!

— Com a descrição que o livro dá de Assento de Pedra, Quartopico só pode descrever um lugar — Noite Anciã explicou a Drizzt e a Wulfgar assim que voltaram à biblioteca. Régis permaneceu na Câmara dos Anões para velar pelo sono agitado de Bruenor.

O arauto retirou um tubo de uma estante alta e desenrolou o antigo pergaminho ali contido: um mapa do centro das terras do norte, entre Lua Argêntea e Mirabar.

— O único povoado anão na superfície à época do Salão de Mitral, e próximo o bastante de uma cordilheira para fazer referência a um pico numera do, seria aqui — ele disse, marcando o pico mais ao sul do contraforte no extremo sul da Espinha do Mundo, logo ao norte de Nesmé e dos Pântanos Eternos. — A cidade de pedra abandonada é simplesmente chamada de "as Ruínas" agora, e era comumente conhecida como Dwarkardarrows quando a raça de longas barbas ali vivia. Mas as divagações de seu companheiro me convenceram de que esta é de fato o Assento de Pedra de que fala o livro.

— Por que, então, o livro não faria referência a Dwarkardarrow? — perguntou Wulfgar.

— Os anões são uma raça reservada — Noite Anciã explicou com uma risadinha perspicaz —, principalmente no tocante a tesouros. Garumn do Salão de Mitral estava determinado a manter a localização de seu cabedal oculta à cobiça do mundo exterior. Ele e Elmor de Assento de Pedra sem dúvida fizeram algum acordo que incluía códigos intrincados e nomes inventados para fazer referência aos arredores. Qualquer coisa para desviar mercenários intrometidos da trilha correta. Nomes que agora aparecem em lugares desconexos espalhados em todos os tomos da história dos anões. Muitos eruditos provavelmente chegaram a ler sobre o Salão de Mitral, chamado por algum outro nome que os leitores presumiram se referir a alguma outra das muitas antigas terras natais dos anões, hoje esquecidas.

O arauto fez uma pequena pausa para assimilar tudo o que o ocorrera.

— Devem partir imediatamente — ele aconselhou. — Carreguem o anão se for preciso, mas levem-no ao Assento de Pedra antes que passem os efeitos da poção. Caminhando em suas lembranças, Bruenor talvez seja capaz de retrçar os próprios passos de duzentos anos atrás, subindo as montanhas do Vale do Guardião até os portões do Salão de Mitral.

Drizzt estudou o mapa e o ponto que Noite Anciã havia marcado como a localização de Assento de Pedra.

— De volta ao oeste — ele murmurou, ecoando as suspeitas de Alustriel.

— Não chega a dois dias de marcha a partir daqui.

Wulfgar se aproximou para dar uma olhada no pergaminho e acrescentou, numa voz que encerrava tanto expectativa quanto um certo grau de tristeza:

— Estamos quase chegando ao fim de nossa estrada.

16. O DESAFIO

Eles partiram sob as estrelas e não pararam até que as estrelas preenchessem novamente o céu. Bruenor não precisava de ajuda. Pelo contrário. Era o anão — recuperado de seu delírio e os olhos finalmente focados numa trilha palpável rumo ao seu objetivo havia muito desejado — quem os impelia, estabelecendo o ritmo de marcha mais intenso desde que saíram do Vale do Vento Gélido. De olhos vidrados, caminhando tanto no passado quanto no presente, Bruenor era consumido por sua obsessão. Durante quase duzentos anos ele sonhara com aquele retorno, e os últimos dias na estrada pareciam mais longos do que os séculos que haviam se passado até então.

Os companheiros haviam aparentemente derrotado o seu pior inimigo: o tempo. Caso seu cálculo no Forte estivesse correto, o Salão de Mitral pairava a alguns dias de distância apenas, apesar de o breve verão mal ter ultrapassado seu ponto médio. Já que o tempo deixara de ser um problema urgente, Drizzt, Wulfgar e Régis haviam previsto um ritmo moderado ao se prepararem para deixar o Forte. Mas Bruenor, ao despertar e se inteirar das descobertas, não quis saber de discutir as razões da sua pressa. E ninguém tentou objetar pois, em meio a todo o alvoroço, a disposição já intratável de Bruenor se tornara ainda mais injuriosa.

— Mantenha os pés em movimento! — ele dizia rispidamente a Régis, cujas perninhas não conseguiam igualar o ritmo frenético do anão. — 'Cê devia ter ficado em Dez-Burgos, com a barriga pendurada no cinto!—O anão, então, perdia-se em

resmungos baixos, inclinando-se ainda mais sobre os pés em movimento, forçando-se a prosseguir, indiferente às possíveis réplicas de Régis ou aos comentários de Wulfgar ou Drizzt quanto ao seu comportamento.

Eles retornaram ao Rauvin para usar as águas do rio como guia. Drizzt conseguiu convencer Bruenor a se desviar para noroeste tão logo os picos da cordilheira fossem avistados. O drow não tinha o menor desejo de encontrar patrulhas de Nesmé novamente, certo de que os gritos de alerta daquela cidade é que haviam forçado Alustriel a impedi-lo de entrar em Lua Argêntea. Bruenor não conseguiu relaxar no acampamento aquela noite, muito embora eles tivessem obviamente percorrido muito mais da metade da distância até as ruínas de Assento de Pedra. Ele caminhava pelo acampamento como um animal enjaulado, abrindo e fechando os punhos nodosos, murmurando consigo mesmo coisas sobre o dia fatídico em que seu povo fora expulso do Salão de Mitral e a vingança que encontraria quando ele finalmente retornasse.

— É a poção? — Wulfgar perguntou a Drizzt, mais tarde naquela noite, quando os dois se afastaram um pouco do acampamento e puseram-se a observar o anão.

— Em parte, talvez — Drizzt respondeu, igualmente preocupado com o amigo. — A poção forçou Bruenor a reviver a experiência mais dolorosa de sua longa vida. E agora, à medida que as lembranças desse passado afloram nas suas emoções, exasperam agudamente a vingança que cresceu dentro dele como uma infecção durante todos esses anos.

— Ele está amedrontado — Wulfgar observou.

Drizzt assentiu.

— É a provação da vida dele. A promessa de retornar ao Salão de Mitral traz consigo o valor que ele dá à própria existência.

— Ele está forçando demais — Wulfgar comentou, olhando para Régis, que havia desmaiado, exausto, logo depois da ceia. — O halfling não consegue manter o ritmo.

— Temos menos de um dia de marcha à nossa frente — Drizzt replicou. — Régis sobreviverá à estrada, como todos nós. — Ele espalmou o ombro do bárbaro e Wulfgar, não totalmente satisfeito, mas resignado quanto ao fato de não poder fazer o anão mudar de idéia, afastou-se para descansar um pouco. Drizzt voltou-se para

olhar o anão inquieto, e seu rosto negro trazia um ar muito mais preocupado do que aquele que revelara ao jovem bárbaro.

Drizzt não estava realmente preocupado com Régis. O halfling sempre encontrava uma maneira de se sair bem, até melhor do que deveria. Bruenor, porém, inquietava o drow. Ele se lembrou de quando o anão fabricara Garra de Palas, o poderoso martelo de guerra. A arma havia sido a criação definitiva da fecunda carreira de Bruenor como artífice, uma arma digna das lendas. Bruenor sequer poderia sonhar em superar tamanha realização, nem mesmo igualá-la. O anão jamais utilizaria o martelo e a bigorna novamente.

Agora, a jornada para o Salão de Mitral, o objetivo da vida de Bruenor. Assim como Garra de Palas havia sido a melhor obra de Bruenor, aquela jornada seria sua mais alta escalada. O foco da preocupação de Drizzt era mais sutil e, ainda assim, mais perigoso do que o sucesso ou o fracasso da demanda; os perigos da estrada afetaram a todos igualmente, e eles os haviam aceitado de boa vontade antes de começar. Reclamados ou não os antigos salões, a montanha de Bruenor seria galgada. O momento de sua glória seria ultrapassado.

— Acalme-se, meu bom amigo — disse Drizzt, andando ao lado do anão.

— É o meu lar, elfo — retrucou Bruenor, mas ele pareceu realmente se controlar um pouco.

— Eu sei — ofereceu Drizzt. — Parece que haveremos realmente de pôr os olhos no Salão de Mitral, e isso levanta uma questão que devemos em breve responder.

Bruenor olhou para ele, curioso, apesar de saber muito bem aonde Drizzt queria chegar.

— Até aqui, só nos preocupamos em encontrar o Salão de Mitral e pouco se falou sobre nossos planos passada a entrada do lugar.

— Por tudo o que é certo e direito, eu sou Rei do Salão — rezingou Bruenor.

— Concordo — disse o drow —, mas e quanto às trevas que ainda podem restar? Uma força que expulsou todo o seu clã das minas. Deveremos nós quatro derrotá-la?

— Pode ser que tenha sumido por conta própria, elfo — Bruenor respondeu num tom mal-humorado, não desejando encarar as possibilidades. — Até onde a gente saiba, pode ser que os salões estejam livres.

— Talvez. Mas quais são os seus planos caso as trevas tenham permanecido? Bruenor se deteve para pensar um momento.

— Vou mandar um mensageiro pro Vale do Vento Gélido — ele respondeu. — Meu pessoal vai estar com a gente na primavera.

— Não chegam a cem em condição de lutar — Drizzt o lembrou.

— Então eu vou recorrer a Adbar se precisarmos de mais! — retrucou Bruenor. — Harbromm ficará feliz em ajudar se a gente prometer um pouco de ouro.

Drizzt sabia que Bruenor não faria esse tipo de promessa com tanta facilidade, mas decidiu dar fim à torrente de perguntas perturbadoras, apesar de necessárias.

— Durma bem — ele disse ao anão. — Você há de encontrar as respostas quando for necessário.

O ritmo não foi menos frenético na manhã do dia seguinte. As montanhas logo assomavam sobre eles, e uma outra mudança acometeu o anão. Ele estacou de repente, tonto, esforçando-se para manter o equilíbrio. Wulfgar e Drizzt estavam logo ao lado dele, amparando-o.

— O que foi? — Drizzt perguntou.

— Dwarkardarrow — Bruenor respondeu numa voz que parecia muito distante. Ele apontou um afloramento de rocha que se projetava da base da montanha mais próxima.

— Você conhece o lugar?

Bruenor não respondeu. Ele se pôs a caminho novamente, cambaleante, mas rejeitou qualquer oferta de auxílio. Seus amigos encolheram os ombros, impotentes, e o seguiram.

Uma hora depois, as estruturas apareceram. Como gigantescas casas de cartas,

grandes lajes de pedra haviam sido habilmente justapostas para formar habitações e, embora estivessem abandonadas havia mais de cem anos, as estações e o vento não as tinham reclamado. Somente os anões poderiam ter imbuído tamanha resistência na rocha e assentado as pedras com tamanha perfeição para que durassem tanto quanto as montanhas, muito além das gerações e das histórias dos bardos, de modo que alguma raça futura viesse a pôr os olhos nelas, admirada e deslumbrada com a construção, sem fazer a menor idéia de quem as teria criado.

Bruenor recordava. Ele perambulou pela aldeia como o fizera tantas décadas atrás, uma lágrima a marejar-lhe os olhos cinzentos, o corpo a tremer como sinal de resistência à lembrança das trevas que haviam se congregado sobre seu clã.

Seus amigos o deixaram circular durante algum tempo, sem querer interromper as emoções solenes que haviam vencido a sua rudeza e agora transpareciam. Por fim, quando a tarde terminava, Drizzt se aproximou dele.

— Você sabe o caminho? — ele perguntou.

Bruenor olhou para cima, para uma passagem que galgava a encosta da montanha mais próxima.

— Metade de um dia — ele respondeu.

— Acampamos aqui? — Drizzt perguntou.

— Seria bom prá mim — disse Bruenor. — Tenho muito no que pensar, elfo. Não vou esquecer o caminho, não tenha medo.

Os olhos dele se estreitaram, concentrando-se intensamente na trilha pela qual ele fugira no dia em que as trevas chegaram, e ele murmurou:

— Nunca mais vou esquecer o caminho.

O ritmo vigoroso de Bruenor se revelou a sorte dos amigos, pois Bok havia seguido a trilha do drow desde Lua Argêntea com facilidade e conduzira seu grupo com a mesma pressa. Desviando-se completamente do Forte — as defesas mágicas da torre, de todo jeito, não permitiriam que eles se aproximassem —, o grupo do golem fizera um progresso considerável.

Num acampamento não muito distante, Entreri esboçava seu sorriso maldoso e fitava o horizonte escuro e um ponto de luz que ele sabia ser a fogueira do acampamento de sua vítima.

Cattiebrie também o via e sabia que o dia seguinte traria seu maior desafio. Ela passara a maior parte da sua vida com os aguerridos anões, sob a tutela do próprio Bruenor. Ele lhe havia ensinado tanto disciplina quanto confiança. Não uma fachada arrogante para esconder inseguranças mais profundas, mas uma verdadeira autoconfiança e a avaliação comedida do que ela era ou não capaz de realizar. Se ela não conseguisse dormir naquela noite, seria mais devido à sua ânsia de enfrentar aquele desafio do que ao medo de fracassar.

Eles levantaram acampamento cedo e chegaram às ruínas logo depois do amanhecer. Não mais ansiosos do que o grupo de Bruenor, encontraram, porém, apenas os restos do acampamento dos companheiros.

— Uma hora, talvez duas — observou Entreri, abaixando-se para sentir o calor das brasas.

— Bok já encontrou a nova trilha — disse Sidnéia, apontando o golem que se afastava em direção aos contrafortes da montanha mais próxima.

Um sorriso foi tomando o rosto de Entreri à medida que a emoção da caçada o arrebatava. No entanto, Cattiebrie deu pouca atenção ao assassino, mais preocupada com as revelações estampadas no rosto de Jierdan.

O soldado parecia inseguro. Ele seguiu atrás deles assim que Sidnéia e Entreri partiram atrás de Bok, mas com passos forçados. Ele obviamente não esperava pelo confronto iminente com a mesma ansiedade de Sidnéia e Entreri.

Cattiebrie ficou satisfeita.

Eles seguiram adiante durante toda a manhã, esquivando-se de ravinas abruptas e matacões, subindo cautelosamente a encosta das montanhas. Então, pela primeira vez desde que havia dado início à sua busca, mais de dois anos antes, Entreri viu sua presa.

O assassino havia suplantado um cômodo semeado de matacões, e começava a desacelerar o passo para acomodar-se a um declive pronunciado num pequeno vale

cheio de árvores, quando Bruenor e seus amigos saíram de um matagal e puseram-se a percorrer a vertente de uma encosta íngreme ao longe. Entreri se agachou e sinalizou para que os demais logo atrás dele diminuíssem o passo.

— Detenha o golem — ele gritou para Sidnéia, pois Bok já desaparecera no bosque abaixo dele e logo surgiria do outro lado sobre mais um cômodo estéril de pedra, bem à vista dos companheiros.

Sidnéia acudiu.

— Bok, volte para mim! — ela gritou tão alto quanto poderia ousar pois, embora os companheiros estivessem bem longe, os ecos e os ruídos na encosta da montanha pareciam se projetar pela eternidade. Entreri indicou os pontos que se moviam pela vertente diante deles.

— Podemos alcançá-los antes que contornem a encosta da montanha — disse a Sidnéia. Com um salto, ele encontrou Jierdan e Cattiebrie e atou rude mente as mãos da moça atrás das costas. — Se você gritar, vai assistir à morte dos seus amigos — ele garantiu. — E, então, seu próprio fim será extremamente desagradável.

Cattiebrie estampou no rosto seu olhar mais assustado, apesar de contente por ter a última ameaça do assassino soado tão vã. Ela suplantara o nível de terror que Entreri usara contra ela quando se conheceram em Dez-Burgos. Convencera-se de que, apesar de sua repulsa instintiva pelo matador desapaixonado, ele era apenas um homem afinal.

Entreri apontou o vale escarpado abaixo da vertente e os companheiros.

— Irei pela ravina — ele explicou a Sidnéia — e farei o primeiro contato. Você e o golem seguem pela trilha e se aproximam por trás.

— E quanto a mim? — protestou Jierdan.

— Fique com a garota! — Entreri ordenou tão distraidamente como se estivesse falando a um servo. Ele girou sobre os calcanhares e partiu, recusando-se a ouvir quaisquer argumentos.

Sidnéia nem mesmo se voltou para fitar Jierdan enquanto esperava o retorno de Bok. Ela não tinha tempo para essas querelas e imaginou que, se Jierdan não

pudesse falar por si mesmo, não valeria a pena defendê-lo.

— Aja agora — Cattiebrie sussurrou para Jierdan —, por você mesmo e não por mim! — Ele a fitou, mais curioso que irritado, e vulnerável a qualquer sugestão capaz de tirá-lo daquela situação desconfortável.

— A feiticeira perdeu todo o respeito por você, homem — continuou Cattiebrie. — O assassino tomou o seu lugar e, com certeza, ela vai ficar do lado dele, e não do seu. Esta é a sua chance de agir. A última, pelo que vejo! E hora de mostrar o seu valor prá feiticeira, Soldado de Luskan!

Jierdan olhou de um lado para outro, nervoso. Apesar de todas as manipulações que esperava daquela mulher, as palavras dela encerravam verdade suficiente para convencê-lo de que a avaliação era correta.

O orgulho dele venceu. Ele se voltou para Cattiebrie e a mandou ao chão com uma bofetada, depois passou correndo por Sidnéia em perseguição a Entreri.

— Aonde você vai? — Sidnéia gritou para ele, mas Jierdan não estava mais interessado em conversas inúteis.

Surpresa e confusa, Sidnéia se voltou para verificar a prisioneira. Cattiebrie havia previsto tal coisa e gemia e rolava na pedra dura como se estivesse inconsciente, embora, na verdade, tivesse se desviado o suficiente do golpe de Jierdan para que este a atingisse apenas de raspão. Totalmente conscientes e coerentes, seus movimentos foram calculados para posicioná-la de tal modo que ela pudesse deslizar as mãos amarradas por trás das pernas e trazê-las para frente.

O fingimento de Cattiebrie satisfez Sidnéia o bastante para que a feiticeira concentrasse toda a sua atenção no confronto iminente entre os seus dois camaradas. Ouvindo a aproximação de Jierdan, Entreri deu meia-volta, o punhal e o sabre desembainhados.

— Eu disse para você ficar com a garota! — ele sibilou.

— Não vim nessa jornada para brincar de guarda com sua prisioneira! — retorquiu Jierdan, a espada também desembainhada.

O sorriso característico se insinuou mais uma vez no rosto de Entreri.

— Volte — ele disse uma última vez para Jierdan, embora soubesse, e se alegrasse com isso, que o soldado orgulhoso não lhe daria as costas. Jierdan deu mais um passo adiante.

Entreri golpeou.

Jierdan era um combatente experimentado, um veterano de muitas escaramuças, e se Entreri esperava despachá-lo com uma única estocada, estava enganado. A espada de Jierdan desviou o golpe e devolveu a estocada.

Reconhecendo o óbvio desdém que Entreri tinha por Jierdan, e ciente do tamanho do orgulho do soldado, Sidnéia temera aquele confronto desde que haviam deixado a Torre das Hostes. Ela não se importava se um deles morresse agora — e desconfiava que seria Jierdan —, mas não toleraria nada que prejudicasse a missão. Depois que o drow estivesse seguro em suas mãos, Entreri e Jierdan poderiam resolver as próprias diferenças.

— Vá até eles! — ela gritou para o golem que avançava. — Pare essa luta!

— Bok virou-se imediatamente e correu em direção aos combatentes, e Sidnéia, chacoalhando a cabeça de desgosto, acreditou que a situação logo estaria sob controle e eles poderiam retomar a caçada.

O que ela não viu foi Cattiebrie que se levantava atrás dela.

Cattiebrie sabia que tinha apenas uma chance. Ela se ergueu furtiva e silenciosamente e deu com as mãos entrelaçadas na nuca da feiticeira. Sidnéia caiu diretamente sobre a rocha dura, Cattiebrie passou por ela a toda pressa e entrou no bosque, o sangue a correr em suas veias. Ela precisava se aproximar o suficiente dos seus amigos para berrar um aviso claro antes que seus captores a alcançassem.

Logo depois de ter entrado no denso arvoredor, Cattiebrie ouviu Sidnéia gritar, ofegante:

— Bok!

O golem fez a volta imediatamente, um pouco atrás de Cattiebrie, mas cada uma de suas longas passadas diminuía a distância que os separava.

Mesmo se tivessem presenciado a fuga da moça, Jierdan e Entreri estavam envolvidos demais em sua própria batalha para se preocuparem com ela.

— Você nunca mais me insultará! — Jierdan gritou, acima do clangor do aço.

— Insultarei, sim! — Entreri sibilou. — Existem muitas maneiras de se vilipendiar um cadáver, seu idiota, e saiba que vou praticar cada uma delas nos seus ossos em decomposição. — Ele atacou com mais energia, concentrado no adversário, as armas a adquirir um ímpeto mortal em sua dança.

Jierdan respondeu corajosamente, mas o habilidoso assassino tinha pouca dificuldade em revidar a todas as suas estocadas com paradas hábeis e desvios sutis. Logo o soldado havia exaurido todo o seu repertório de fintas e golpes, e ele nem mesmo chegara perto de atingir o alvo. Ele se cansaria antes de Entreri. Viu isso claramente, mesmo no início da luta.

Eles trocaram vários outros golpes, e as cutiladas de Entreri eram cada vez mais rápidas, enquanto os movimentos da espada que Jierdan segurava com as duas mãos começavam a sair arrastados. O soldado esperara que Sidnéia interviesse a essa altura. Sua falta de vigor se revelara claramente a Entreri, e ele não conseguia entender por que a feiticeira nada dissera sobre a batalha. Ele olhou rapidamente para os lados, e seu desespero era cada vez maior. Então, viu Sidnéia, que jazia de bruços sobre a pedra.

Uma escapatória honrosa, ele pensou, ainda mais preocupado consigo.

— A feiticeira! — ele gritou para Entreri. — Temos de ajudá-la! — As palavras caíram em ouvidos moucos.

— E a garota! — Jierdan berrou, esperando atrair o interesse do assassino. Ele tentou se desvencilhar do combate, afastando-se de Entreri com um salto e abaixando a sua espada. — Vamos ter de continuar isto depois — ele declarou num tom ameaçador, embora não tivesse a intenção de enfrentar o assassino num combate justo novamente.

Entreri não respondeu, mas baixou igualmente as armas. Jierdan, sempre o soldado honrado, deu meia-volta para cuidar de Sidnéia.

Um punhal ajaezado cravou-se em suas costas com um silvo.

Cattiebrie seguia aos trambolhões, incapaz de se equilibrar com as mãos amarradas. Pedras soltas escorregavam sob os seus pés, e mais de uma vez ela caiu ao chão. Tão ágil quanto um gato, ela se levantava rapidamente.

Mas Bok era mais ligeiro.

Cattiebrie caiu novamente e rolou sobre um pronunciado cimo de pedra. Desceu um perigoso declive de pedras escorregadias, ouviu os pesados passos do golem atrás dela e soube que não havia a menor possibilidade de escapar àquela coisa. Mas ela não tinha escolha. O suor fazia arder dezenas de arranhões e afligialhe os olhos, e toda a esperança a abandonou. Mesmo assim, ela corria, pois sua coragem rejeitava o fim evidente.

Apesar do desespero e do terror, ela encontrou forças para procurar uma alternativa. O declive continuava por mais uns vinte passos e, bem ao lado dela, havia um cepo delgado e em decomposição de uma árvore morta. Um plano desesperado lhe ocorreu então, mas a esperança já bastava para que ela o tentasse. Deteve-se por um instante para examinar a estrutura radicular do cepo em decomposição e para estimar o efeito que desarraigar a coisa poderia ter sobre as pedras.

Ela retrocedeu alguns passos, subindo a inclinação, e aguardou, agachada para o salto impossível. Bok galgou o cimo e abateu-se sobre ela, as rochas a ricocheteiar para bem longe dos passos pesados de suas botas. Estava logo atrás dela, esticando os braços horrendos.

E Cattiebrie saltou.

Ela enganchou a corda que lhe atava as mãos no cepo, jogando todo o seu peso contra a sustentação das raízes.

Bok vinha pesadamente atrás dela, desatento às suas intenções. Mesmo enquanto o cepo tombava e a trama de raízes mortas era arrancada do solo, o golem não foi capaz de compreender o perigo. Enquanto as pedras soltas se deslocavam e começavam a cair, Bok ainda estava concentrado em sua presa.

Cattiebrie continuou descendo aos trambolhões, escapando ao deslizamento. Ela não tentou se levantar, só continuou a rolar e a correr penosamente, apesar da dor,

tentando se afastar ao máximo do declive que desmoronava. Sua determinação fez com que chegasse ao tronco grosso de um carvalho, e ela o contornou, virando-se para fitar o declive.

Bem a tempo de ver o golem cair sob uma tonelada de pedras saltitantes.

17. O SEGREDO DO VALE DO GUARDIÃO

— O Vale do Guardião — declarou Bruenor solenemente. Os companheiros se achavam de pé sobre uma saliência elevada, observando o chão irregular, centenas de metros abaixo, de uma profunda garganta rochosa.

— Como vamos descer até lá? — perguntou Régis, boquiaberto, pois todas as encostas pareciam absolutamente escarpadas, como se o desfiladeiro houvesse sido entalhado propositalmente na rocha.

Havia uma trilha, é claro, e Bruenor, caminhando ainda com as lembranças de sua juventude, sabia muito bem disso. Liderando os amigos, ele contornou a margem oriental da garganta e olhou para o oeste, para os picos das três montanhas mais próximas.

— 'Cês estão sobre o Quartopico — ele explicou —, que tem esse nome por causa da posição dele ao lado dos outros três.

— Três picos e um só ente — o anão recitou, um antigo verso de uma canção mais extensa ensinada a todos os jovens anões do Salão de Mitral antes que tivessem idade suficiente para se aventurar fora das minas.

"Três picos e um só ente, Atrás de ti o sol nascente."

Bruenor mudou de posição algumas vezes para encontrar a linha exata das três montanhas a oeste, depois se aproximou lentamente da própria margem da garganta e

olhou por sobre a beirada.

— Chegamos à entrada do vale — ele declarou tranqüilamente, apesar de seu coração disparar com a descoberta.

Os outros três se juntaram a ele. Logo abaixo da beirada, viram um degrau esculpido — o primeiro de uma longa série que descia a face do penhasco —, perfeitamente disfarçado pela coloração da pedra de modo que toda a construção se tornasse virtualmente invisível a partir de qualquer outro ângulo.

Régis sentiu vertigens ao olhar, quase assolado pela idéia de descer centenas de metros por uma escadaria estreita sem um corrimão sequer.

— Vamos certamente cair e morrer! — ele disse com um grito estridente, e afastou-se.

Entretanto, mais uma vez, Bruenor dispensou opiniões ou argumentos. Ele começou a descer, e Drizzt e Wulfgar fizeram menção de segui-lo, deixando Régis sem outra alternativa a não ser acompanhá-los. Entretanto, Drizzt e Wulfgar se solidarizaram com a aflição do halfling e o ajudaram tanto quanto puderam. Wulfgar até mesmo o ergueu nos braços quando o vento começou a soprar com força.

A descida foi cautelosa e lenta, mesmo com Bruenor na liderança, e horas pareceram passar antes que a rocha do chão do desfiladeiro tivesse se aproximado.

— Quinhentos para a esquerda, depois mais cem — cantou Bruenor, quando eles finalmente chegaram ao fundo. O anão percorreu o paredão em direção ao sul, contando os passos medidos e conduzindo os demais para além de enormes colunas de pedra, grandes monolitos de uma outra era que, da beirada lá em cima, haviam parecido meras pilhas de cascalho. Até mesmo Bruenor, cuja gente vivera ali durante muitos séculos, não conhecia nenhuma história que falasse da criação ou do propósito dos monolitos. Mas, não importava o motivo, eles guardavam imponente e silenciosa vigília sobre o fundo do desfiladeiro havia incontáveis séculos, sendo já antigos antes mesmo da chegada dos anões, e lançavam sombras sinistras que apoucavam os simples mortais que porventura caminhassem por ali.

E as colunas subjugavam o vento a um pranto lúgubre e lamentoso e conferiam a todo o chão a sensação de algo sobrenatural, atemporal como o Forte; impunham uma noção de mortalidade aos espectadores, como se os monolitos zombassem dos

vivos com sua existência imutável.

Bruenor, sem se incomodar com as torres, terminou sua contagem.

"Quinhentos para a esquerda, depois mais cem, As linhas secretas da porta vêm."

Ele estudou o paredão ao seu lado em busca de alguma marca que indicasse a entrada para os salões.

Drizzt também correu as suas mãos sensíveis pela pedra lisa.

— Você tem certeza? — ele perguntou ao anão depois de longos minutos de procura, pois não percebera nenhuma fissura.

— Tenho! — declarou Bruenor. — Meu povo era matreiro com essas coisas e acho que a porta 'tá bem escondida demais prá gente achar fácil.

Régis se aproximou para ajudar, enquanto Wulfgar, nada à vontade sob as sombras dos monolitos, montava guarda lá atrás.

Alguns segundos depois, o bárbaro notou movimento no caminho por onde vieram, na escadaria de pedra. Ele se agachou defensivamente e apertou Garra de Palas como nunca antes.

— Visitantes — ele disse aos amigos, e o silvo de seu sussurro ecoou nas cercanias como se os monolitos rissem de sua tentativa de discrição.

Drizzt saltou para a coluna mais próxima e começou a dar a volta, usando os olhos semicerrados e petrificados de Wulfgar como guia. Irritado com a interrupção, Bruenor sacou uma pequena machadinha de seu cinto e posicionou-se, preparado, ao lado do bárbaro, com Régis atrás deles.

Então, eles ouviram Drizzt gritar "Cattiebrie!", e viram-se aliviados e eufóricos demais para pensar no que poderia ter trazido sua amiga desde Dez-Burgos, ou como ela os encontrara.

Seus sorrisos desapareceram quando a viram, machucada e ensangüentada, cambaleando até eles. Eles correram a encontrá-la, mas o drow, desconfiando que

alguém poderia estar perseguindo a moça, esgueirou-se pelos monolitos e postou-se como atalaia.

— Por que 'cê veio? — Bruenor gritou, agarrando Cattiebrie e abraçando-a. — E quem foi que te machucou? Ele vai sentir as minhas mãos no pescoço!

— E o meu martelo! — acrescentou Wulfgar, enfurecido com a idéia de alguém bater em Cattiebrie.

Régis deixou-se ficar para trás, começando a desconfiar do que acontecera.

— Arnês Mallot e Grollo estão mortos — Cattiebrie contou a Bruenor.

— Na estrada com você? Mas por quê? — perguntou o anão.

— Não, lá em Dez-Burgos — respondeu Cattiebrie. — Um homem, um assassino, estava lá, procurando Régis. Eu persegui ele, tentando chegar até vocês prá avisar, mas ele me pegou e me arrastou com ele.

Bruenor girou e lançou um olhar furioso para o halfling, que agora estava ainda mais para trás, cabisbaixo.

— Eu sabia que 'cê tinha arrumado encrenca quando alcançou a gente correndo na estrada ainda perto das vilas! — ralhou ele. — O que é isso agora? E chega das suas mentiras!

— O nome dele é Entreri — Régis admitiu. — Artemis Entreri. Ele veio de Calimporto, mandado pelo Paxá Pûk. — Régis sacou o pingente de rubi. — Atrás disto.

— Mas ele não está sozinho — acrescentou Cattiebrie. — Magos de Luskan procuram Drizzt.

— Por qual motivo? — disse Drizzt desde as sombras.

Cattiebrie deu de ombros:

— 'Tão tomando muito cuidado prá não dizer, mas acho que estão atrás de respostas sobre Akar Kessell.

Drizzt compreendeu imediatamente. Eles procuravam a Estilha de Cristal, a poderosa relíquia que fora enterrada sob a avalanche no Sepulcro de Kelvin.

— Quantos são? — perguntou Wulfgar. — Estão muito longe?

— Eram três — respondeu Cattiebrie. — O assassino, uma feiticeira e um soldado de Luskan. Tinham um monstro com eles. Um golem, era como chamavam a coisa, mas eu nunca vi nada como aquilo antes.

— Golem — Drizzt repetiu baixinho. Ele vira muitas daquelas criações na cidade subterrânea dos elfos negros. Monstros de grande poder e lealdade eterna aos seus criadores. Deviam ser adversários realmente poderosos já que tinham uma dessas criaturas com eles.

— Mas a coisa já era — continuou Cattiebrie. — Ele me perseguiu quando fugi e teria me pegado, sem dúvida, mas eu enganei ele e joguei uma montanha de pedras na cabeça dele!

Bruenor a abraçou ainda com mais força.

— Muito bem, minha filha — ele murmurou.

— E deixei o soldado e o assassino num combate terrível — prosseguiu Cattiebrie. — Um deles deve estar morto, eu acho, provavelmente o soldado. Uma pena. Ele era um tipo decente.

— Ele ia era dar de cara com a minha arma por ajudar os canalhas! — retorquiu Bruenor. — Mas chega dessa história; vamos ter tempo prá isso depois. 'Cê 'tá no palácio, garota, sabia? 'Cê vai ver por si mesma os esplendores que eu venho te falando todos esses anos! Então, vá descansar.

Ele se voltou para dizer a Wulfgar que cuidasse dela, mas viu Régis em lugar do bárbaro. O halfling tinha os próprios problemas, trazia a cabeça baixa e imaginava se teria forçado demais a amizade dos companheiros dessa vez.

— Não tenha medo, meu amigo — disse Wulfgar, vendo também a aflição de Régis. — Você agiu para sobreviver. Não há vergonha nisso. Mas você deveria ter nos contado sobre o perigo!

— Ah, levanta a cabeça, Ronca-bucho — disse Bruenor, ríspido. — É o que a gente pode esperar de você, seu trapaceiro inútil! Não vá pensando que foi uma surpresa! — A fúria de Bruenor, uma entidade irada que de certo modo crescia por vontade própria, inflamou-se de repente enquanto ele repreendia o halfling.

— Como se atreve a meter a gente nisto? — ele gritou para Régis, afastando Cattiebrie e avançando um passo. — E com a minha casa bem na minha frente!

Wulfgar bloqueou rapidamente o trajeto de Bruenor até Régis, embora estivesse realmente estupefato diante da súbita alteração no anão. Ele nunca vira Bruenor tão consumido pela emoção. Cattiebrie também observava, atordoada.

— Não foi culpa do halfling — ela disse. — E os magos teriam vindo de qualquer jeito!

Drizzt retornou naquele momento.

— Ninguém achou a escadaria ainda — ele disse, mas, ao reparar melhor na situação, percebeu que suas palavras não foram ouvidas.

Um longo e desconfortável silêncio baixou sobre eles, então Wulfgar assumiu o comando.

— Chegamos muito longe nessa estrada para discutirmos e lutarmos entre nós! — ele ralhou com Bruenor.

Bruenor olhou estupidamente para o bárbaro, sem saber como reagir à posição atípica que Wulfgar tomara contra ele.

— Ora! — disse o anão, por fim, abrindo os braços de frustração. — O idiota do halfling vai matar a gente... mas tudo bem! — ele resmungou sarcasticamente, voltando ao paredão para procurar a porta.

Drizzt olhou curiosamente para o anão mal-humorado, mas estava mais preocupado com Régis àquela altura. O halfling, completamente infeliz, havia se deixado cair sentado e parecia ter perdido todo o desejo de continuar.

— Anime-se — Drizzt disse a ele. — A raiva de Bruenor vai passar. A essência de seus sonhos está diante dele.

— E quanto a esse assassino que quer a sua cabeça... — disse Wulfgar, juntando-se aos dois. — Ele há de encontrar uma tremenda recepção quando chegar aqui, se o fizer. — Wulfgar afagou a cabeça de seu martelo de guerra. — Talvez possamos fazê-lo mudar de opinião quanto a essa caçada!

— Se conseguirmos entrar nas minas, pode ser que percam nossa trilha — Drizzt disse a Bruenor, tentando abrandar ainda mais a raiva do anão.

— Não vão achar a escadaria — disse Cattiebrie. — Mesmo vendo vocês descerem, foi difícil prá mim encontrar ela!

— Eu preferiria combatê-los agora! — declarou Wulfgar. — Eles têm muito o que explicar e não escaparão ao castigo pelo modo como trataram Cattiebrie!

— Cuidado com o assassino — Cattiebrie o avisou. — As espadas dele são o mesmo que a morte, acredite!

— E um mago pode ser um adversário terrível — acrescentou Drizzt. — Temos uma tarefa muito mais importante diante de nós. Não precisamos enfrentar agora batalhas inevitáveis.

— Não quero saber de atrasos! — disse Bruenor, abortando a réplica do imenso bárbaro. — O Salão de Mitral está diante de mim e tenho a intenção de entrar! Eles que sigam a gente, se tiverem coragem — Ele se voltou para o paredão a fim de retomar sua busca pela porta, chamando Drizzt para se juntar a ele. — Fique de guarda, garoto — ele ordenou a Wulfgar. — E cuide da minha menina.

— Uma palavra mágica de desobstrução, talvez? — perguntou Drizzt quando se viu a sós com Bruenor diante do paredão insosso.

— E — disse Bruenor —, tem uma palavra. Mas a magia dela dura pouco e uma nova palavra precisa ser especificada. Ninguém 'tava aqui prá fazer isso!

— Tente a velha, então.

— Já tentei, elfo, uma dúzia de vezes, assim que a gente chegou aqui. — Ele esmurrou a pedra. — Tem um outro jeito, eu sei — resmungou, frustrado.

— Você vai se lembrar — Drizzt o tranqüilizou. E eles voltaram a inspecionar o paredão.

Mesmo a teimosa determinação de um anão nem sempre compensa, e a noite chegou, encontrando os amigos ainda sentados do lado de fora da entrada, no escuro, sem coragem de acender uma fogueira, com medo de alertar seus perseguidores. De todas as provações na estrada, a espera tão perto do seu objetivo foi, talvez, a mais desafiadora. Bruenor começou a duvidar de si mesmo, perguntando-se se aquele era mesmo o local correto para encontrar a porta. Ele recitou repetidas vezes a canção que aprendera quando criança no Salão de Mitral, à procura de pistas que pudesse ter deixado escapar.

Os outros não dormiram bem, principalmente Cattiebrie, que sabia que a morte silenciosa da faca de um assassino os espreitava. Eles não teriam conseguido dormir nem um pouco, não fosse pelo fato de saber que os olhos aguçados e sempre vigilantes de um elfo drow velava por eles.

A algumas milhas dali, na trilha que haviam deixado para trás, um acampamento semelhante havia sido montado. Entreri, em silêncio, perscrutava as trilhas das montanhas orientais em busca de sinais de uma fogueira, apesar de duvidar que os amigos fossem tão descuidados a ponto de fazer fogo caso Cattiebrie os tivesse encontrado e alertado. Atrás dele, Sidnéia estava envolvida numa manta sobre a pedra fria, descansando e se recuperando do golpe com que Cattiebrie a atingira.

O assassino havia pensado em abandoná-la — normalmente, ele o teria feito sem hesitar —, mas Entreri precisava de algum tempo para reordenar seus pensamentos e conceber um curso de ação melhor.

A aurora chegou e o encontrou ainda de pé no mesmo lugar, imóvel e contemplativo. Atrás dele, a feiticeira despertava.

— Jierdan! — ela chamou, ainda tonta. Entreri recuou e se agachou ao lado dela.

— Onde está Jierdan? — ela perguntou.

— Morto — Entreri respondeu, sem o menor remorso na voz. — Assim como o golem.

— Bok? — perguntou Sidnéia, boquiaberta.

— Uma montanha caiu sobre ele — Entreri respondeu.

— E a garota?

— Sumiu — Entreri voltou a olhar para o leste. — Depois de cuidar de você, vou embora — ele disse. — Nossa caçada terminou.

— Eles estão tão perto — argumentou Sidnéia. — Vai desistir da sua caçada?

Entreri sorriu.

— O halfling será meu — ele disse tranquilamente, e Sidnéia não teve dúvida de que ele falava a verdade. — Mas o nosso grupo foi debandado. Eu voltarei à minha própria caçada e você à sua, embora eu a avise, se você tomar o que é meu, vai assinalar a si mesma como minha próxima vítima.

Sidnéia considerou as palavras cuidadosamente.

— Onde Bok caiu? — ela perguntou, tendo uma idéia repentina. Entreri percorreu com os olhos a trilha em direção ao leste.

— Num vale além do bosque.

— Leve-me até lá — insistiu Sidnéia. — Há algo que precisa ser feito. Entreri a ajudou a ficar de pé e a conduziu pela trilha, imaginando que poderia deixá-la quando ela tivesse terminado sua última tarefa. Ele começara a respeitar a jovem feiticeira e a dedicação dela ao dever, e confiava que a jovem não iria enganá-lo. Sidnéia não era um mago, nem páreo para ele, e ambos sabiam que o respeito que ele nutria por ela não o faria vacilar caso ela interferisse.

Sidnéia examinou o declive rochoso por um instante, depois se virou para Entreri com um sorriso perspicaz no rosto.

— Você diz que a nossa demanda conjunta chegou ao fim, mas está errado. Ainda podemos ser de algum valor para você, assassino.

— Nós?

Sidnéia se voltou para o declive.

— Bok! — ela chamou bem alto e manteve o olhar fixo no declive.

Um olhar confuso cruzou o rosto de Entreri. Ele também estudou as pedras, mas não viu sinal de movimento.

— Bok! — Sidnéia chamou novamente e, dessa vez, houve de fato um tremor. Um ruído surdo e prolongado ganhou força sob a camada de matacões, e então um deles se moveu e foi erguido no ar; o golem estava de pé sob o rochedo e esticava os braços em direção ao céu. Danificado e deformado, mas aparentemente sem dor, Bok arremessou longe a pedra descomunal e moveu-se em direção à sua senhora.

— Um golem não é destruído com tanta facilidade — Sidnéia explicou, encontrando satisfação na expressão estupefata do rosto normalmente impassível de Entreri. — Bok ainda tem uma missão a cumprir, uma missão que ele não abandonará tão facilmente.

— Uma missão que mais uma vez nos levará ao drow — Entreri riu. — Venha, minha companheira — ele disse a Sidnéia, — vamos continuar a caçada.

Os amigos ainda não haviam encontrado uma pista quando a aurora chegou. Bruenor estava diante do paredão, declamando em voz alta uma longa seqüência de salmodias arcanas, a maioria das quais nada tinha a ver com palavras de desobstrução.

Wulfgar adotou uma abordagem diferente. Imaginando que um som oco pudesse ajudá-los a confirmar que haviam chegado ao local correto, ele se movia metodicamente com o ouvido colado ao paredão, batendo de leve com Garra de Palas. O martelo repicava ao tocar a pedra sólida, cantando, tamanha era sua perfeição artesanal.

Mas um dos golpes não atingiu o alvo. Wulfgar moveu a cabeça do martelo, mas, assim que ela alcançou a pedra, foi detida por uma cortina de luz azul. Wulfgar saltou para trás, surpreso. Vincos apareceram na pedra, os contornos de uma porta. A rocha continuou a se deslocar e a deslizar para dentro, e logo havia se desligado do paredão e escorregado para um lado, revelando o vestíbulo do lar dos anões. Uma lufada de ar, aprisionada havia séculos e impregnada com os odores de eras passadas, escapou para encontrá-los.

— Uma arma mágica! — gritou Bruenor. — A única mercadoria que o meu povo aceitava nas minas!

— Quando chegavam aqui, os visitantes entravam batendo à porta com uma arma mágica? — perguntou Drizzt.

O anão assentiu, apesar de sua atenção agora se concentrar totalmente na obscuridade além do paredão. A câmara diretamente diante deles não estava iluminada, exceto pela luz do dia que atravessava a porta aberta, mas, do outro lado de um corredor atrás do vestíbulo, eles enxergavam o bruxulear de tochas.

— Há alguém aqui — disse Régis.

— Não — respondeu Bruenor, muitas das lembranças do Salão de Mitral, havia tanto tempo esquecidas, agora afloravam em sua memória. — As tochas ardem pela eternidade, pela vida de um anão ou mais — Ele atravessou o portal, chutando o pó que se depositara, intocado, durante duzentos anos.

Seus amigos lhe concederam um momento de solidão, depois solenemente se juntaram a ele. Por toda a câmara jaziam os restos de muitos anões. Uma batalha fora travada ali, a batalha final do clã de Bruenor antes que fossem expulsos do seu lar.

— Por estes olhos que são meus, as histórias são verdadeiras — murmurou o anão. Ele se voltou para os amigos a fim de se explicar. — Os rumores que alcançaram Assento de Pedra depois que eu e os anões mais jovens lá chegamos falavam de uma grande batalha no vestíbulo. Alguns voltaram para ver se os rumores eram verdadeiros, mas nunca retornaram.

Bruenor se calou e, seguindo-lhe o exemplo, os companheiros começaram a inspecionar o lugar. Esqueletos de anões jaziam por todo o lado nas mesmas posições e lugares onde haviam tombado. Armaduras de mitral, embaciadas pelo pó, mas não enferrujadas, esperando apenas um roçar da mão para que brilhassem novamente, distinguiam claramente os mortos do Clã Martelo de Batalha. Outros mortos misturavam-se aos primeiros, esqueletos semelhantes que envergavam uma malha de confecção estranha, como se a luta houvesse lançado anões contra anões.

Era uma charada impossível para os habitantes da superfície, mas Drizzt Do'Urden compreendeu. Na cidade dos elfos negros, ele conhecera como aliados os duergar, os malignos anões cinzentos. Os duergar eram anões equivalentes aos drow e, caso seus primos da superfície às vezes escavassem fundo demais a terra e

atingissem o território reclamado pelos anões cinzentos, o ódio entre as raças de anões era ainda mais intenso que o conflito entre as raças de elfos. Os esqueletos dos duergar explicavam muita coisa a Drizzt, e a Bruenor, que também reconheceu as armaduras estranhas, e que pela primeira vez compreendeu o que havia expulsado sua gente do Salão de Mitral. Drizzt sabia que, se os cinzentos ainda estivessem nas minas, Bruenor teria dificuldades para reclamar o lugar.

A porta mágica se fechou atrás deles, escurecendo ainda mais a câmara. Cattiebrie e Wulfgar se aproximaram para proteger um ao outro, os olhos fracos na obscuridade, mas Régis corria de um lado para outro, em busca de pedras preciosas e outros tesouros que um esqueleto anão viesse a possuir.

Bruenor também vira algo interessante. Ele se aproximou de dois esqueletos que jaziam de costas um para o outro. Uma pilha de anões cinzentos havia tombado ao redor deles, e só aquilo já revelara a Bruenor a identidade dos dois, mesmo antes de ver o brasão da caneca espumante sobre seus escudos.

Drizzt estava logo atrás dele, mas manteve uma distância respeitável.

— Bangor, meu pai — Bruenor explicou. — E Garumn, o pai de meu pai, Rei do Salão de Mitral. Por certo que eles cobraram seu tributo antes de tombar!

— Tão poderosos quanto o seu sucessor — observou Drizzt.

Bruenor aceitou o elogio em silêncio e curvou-se para tirar o pó do elmo de Garumn.

— Garumn ainda traz a armadura e as armas de Bruenor, meu xará e o herói do meu clã. Meu palpite é que eles amaldiçoaram este lugar ao morrer — disse ele —, pois os cinzentos não voltaram para a pilhagem.

Drizzt concordou com a explicação, conhecedor do poder da maldição de um rei quando sua pátria é tomada.

Reverentemente, Bruenor ergueu os restos de Garumn e os carregou para uma câmara adjacente. Drizzt não o seguiu, permitindo ao anão alguma privacidade naquele momento. Drizzt retornou para Cattiebrie e Wulfgar a fim de ajudá-los a compreender a importância daquela cena.

Eles esperaram pacientemente durante vários minutos, imaginando o curso da

batalha épica que ali tivera lugar, e suas mentes ouviam claramente os sons dos machados nos escudos e os bravos gritos de guerra do Clã Martelo de Batalha.

Então, Bruenor retornou, e mesmo as poderosas imagens que as mentes dos amigos haviam produzido desabaram diante da visão que se lhes apresentou. Régis deixou cair as poucas quinquilharias que encontrara, completamente assombrado, temendo que um fantasma do passado houvesse retornado para impedi-lo.

Abandonado estava o escudo castigado de Bruenor. O elmo amassado, e com um só chifre restante, achava-se amarrado à sua mochila. Ele envergava a armadura de seu homônimo, o mitral reluzente, a insígnia da caneca sobre o escudo de ouro sólido, e o elmo circundado por milhares de jóias cintilantes.

— Por estes olhos que são meus, proclamo que as lendas são verdadeiras — ele gritou audaciosamente, erguendo o machado de mitral bem acima da cabeça. — Garumn está morto e meu pai também. Portanto, reivindico o meu título: Oitavo Rei do Salão de Mitral!

18. SOMBRAS

— A Garganta de Garumn — disse Bruenor, traçando uma linha pelo mapa rudimentar que ele rabiscara no chão. Muito embora tivessem passado os efeitos da poção de Alustriel, o simples fato de pôr os pés no lar de sua juventude reacendera um grande número de lembranças no anão. A exata localização de cada um dos salões não era clara, mas ele tinha uma idéia geral do plano global do lugar. Os outros se acotovelavam perto dele, esforçando-se para enxergar os traços sob a luz bruxuleante da tocha que Wulfgar removera do corredor.

— A gente pode sair do outro lado — continuou Bruenor. — Tem uma porta, que abre prum lado e só prá sair, depois da ponte.

— Sair? — perguntou Wulfgar.

— Nosso objetivo era encontrar o Salão de Mitral — respondeu Drizzt, tentando o mesmo argumento que usara com Bruenor antes da reunião. — Se as forças que derrotaram o Clã Martelo de Batalha ainda estiverem aqui, reclamar o lugar seria uma tarefa impossível para nós poucos. Devemos tomar cuidado para que o conhecimento da localização do palácio não morra aqui conosco.

— Minha intenção é descobrir o que a gente vai ter que encarar — acrescentou Bruenor. — A gente bem que podia voltar pela porta que entrou; é fácil de abrir pelo lado de dentro. Minha idéia é atravessar o nível superior e dar uma olhada no lugar. Preciso saber o quanto sobrou antes de chamar minha gente lá no vale, e outros, se for necessário. — Lançou a Drizzt um olhar sarcástico.

Drizzt desconfiava que Bruenor tinha algo mais em mente do que "dar uma olhada no lugar", mas permaneceu calado, satisfeito por terem suas preocupações chegado até o anão e pelo fato de que a inesperada presença de Cattiebrie moderaria com cautela todas as decisões de Bruenor.

— Você vai voltar, então — inferiu Wulfgar.

— E com um exército atrás de mim! — riu Bruenor, desdenhoso. Ele olhou para Cattiebrie e um pouco daquela ânsia abandonou seus olhos escuros.

Ela o compreendeu imediatamente.

— Não se contenha por minha causa, não! — ralhcou. — Lutar ao seu lado, já lutei, e me saí bem! Eu não queria pegar esta estrada, mas ela me encontrou e agora eu 'tô aqui com você, até o fim!

Depois de muitos anos treinando Cattiebrie, Bruenor não poderia agora discordar da decisão dela em seguir o caminho que escolhera. Olhou ao redor, para os esqueletos na sala.

— Arrume armas e armadura então, e vamos embora... Se todos estiverem de acordo.

— A escolha é sua — disse Drizzt. — Pois é sua a busca. Caminhamos ao seu lado, mas não podemos dizer a você qual caminho tomar.

Bruenor sorriu diante da ironia da declaração. Notou um ligeiro lampejo nos olhos do drow, um sinal da sua costumeira centelha de emoção. Talvez o gosto pela

aventura não estivesse completamente extinto em Drizzt.

— Eu irei — disse Wulfgar. — Não andei tanto para voltar depois de encontrada a porta!

Régis nada disse. Ele sabia que fora apanhado no remoinho da emoção dos amigos, não importavam os próprios sentimentos. Afagou a pequena bolsa de quinquilharias recém-adquiridas em seu cinto e pensou nas novas aquisições que logo encontraria se aqueles salões fossem verdadeiramente tão esplêndidos quanto Bruenor sempre dissera. Sentiu honestamente que preferiria atravessar os nove infernos ao lado de seus formidáveis amigos a voltar lá fora e enfrentar Artemis Entreri sozinho.

Assim que Cattiebrie se equipou, seguiram adiante com Bruenor na liderança. Ele marchava orgulhosamente, vestindo a armadura reluzente de seu avô, o machado de mitral gingava ao seu lado e a coroa do rei continuava firme sobre sua cabeça.

— Rumo à Garganta de Garumn! — ele gritou assim que deixaram o vestíbulo. — Lá a gente decide sair ou descer. Ah, as glórias que esperam por nós, meus amigos. Tomara que eu leve vocês até elas sem problemas desta vez!

Wulfgar marchava ao lado dele, com Garra de Palas numa das mãos e a tocha na outra. Ele ostentava a mesma expressão soturna, porém ansiosa. Cattiebrie e Régis eram os próximos, menos ansiosos e mais cautelosos, mas aceitando a inevitabilidade da jornada e determinados a tirar o melhor partido dela.

Drizzt seguia pelos lados, às vezes à frente deles, às vezes atrás, raramente visto e jamais ouvido, apesar de sua presença reconfortante fazer com que todos seguissem mais tranquilos pelo corredor.

Os corredores não eram lisos nem planos, como geralmente era o caso nas construções de anões. Alcovas se projetavam a intervalos dos dois lados, algumas delas pouco profundas, mas outras desapareciam na escuridão para se unir a redes inteiras de corredores. As paredes por todo o caminho eram lascadas, com bordas salientes e nichos escavados, projetados para realçar o efeito espectral das tochas perenes. Era um lugar de mistério e segredo, onde os anões podiam criar suas melhores obras numa atmosfera de isolamento protetor.

Aquele nível era também quase um labirinto. Nenhum forasteiro teria sido

capaz de encontrar o caminho correto por aquela série interminável de bifurcações, intersecções e inúmeras passagens. Até mesmo Bruenor, auxiliado pelas imagens dispersas de sua infância e uma compreensão da lógica que orientara os mineradores anões que haviam criado o lugar, errava com mais freqüência do que acertava e passava tanto tempo retrocedendo quanto avançando.

No entanto, havia algo de que Bruenor se lembrava.

— Cuidado onde pisam — ele advertiu os amigos. — Todo este nível em que a gente 'tá andando foi preparado prá defender os salões, e uma armadilha de pedras mandaria vocês lá prá baixo rapidinho!

Ao longo de todo o primeiro trecho percorrido naquele dia, encontraram câmaras mais amplas, a maioria delas simples e aprumadas imperfeitamente, sem qualquer sinal de que fossem habitadas.

— Salas de guarda e quartos de hóspedes — Bruenor explicou. — A maioria era prá Elmor e sua gente de Assento de Pedra quando eles vinham pegar os artigos pro mercado.

Foram ainda mais fundo. Um silêncio opressivo os envolveu; os únicos sons eram os passos e o crepitar ocasional de uma tocha, e mesmo esses pareciam abafados no ar estagnado. Para Drizzt e Bruenor, o ambiente apenas realçava as lembranças da juventude passada sob a superfície, mas, para os outros três, o abafamento e a percepção de que havia toneladas de pedra sobre suas cabeças constituíam uma experiência completamente estranha e bastante desconfortável.

Drizzt se esgueirava de uma alcova a outra, tomando o cuidado adicional de testar o chão antes de entrar. Numa depressão rasa, sentiu algo lhe roçar a perna e, com uma inspeção mais de perto, encontrou uma ligeira corrente de ar que passava através de uma fissura na base da parede. Ele chamou os amigos.

Bruenor se abaixou e cofiou a barba, compreendendo imediatamente o significado daquela brisa, pois o ar era quente, e não fresco como deveria ser uma corrente vinda de fora. Ele removeu uma luva e sentiu a pedra.

— As fornalhas — murmurou para si mesmo tanto quanto para os amigos.

— Então há alguém lá embaixo — concluiu Drizzt.

Bruenor não respondeu. Era uma vibração sutil no solo mas, para um anão tão

afeito à pedra, a mensagem chegou tão clara como se o chão tivesse falado com ele: o ranger de blocos deslizando lá embaixo, a maquinaria das minas.

Bruenor desviou o olhar e tentou reorganizar seus pensamentos, pois ele quase se convencera — e quase alimentara a esperança — de que nenhum grupo organizado ocupava as minas e estas poderiam ser facilmente tomadas. Mas, se as fornalhas ardiam, suas esperanças eram desfeitas.

— Vá até eles. Mostre-lhes a escada — ordenou Dendibar.

Morkai estudou o mago por um bom tempo. Ele sabia que poderia se libertar do domínio cada vez mais fraco de Dendibar e desobedecer à ordem. Na verdade, Morkai ficou pasmo por ter Dendibar ousado convocá-lo novamente tão cedo, pois a força do mago obviamente ainda não retornara. O mago variegado ainda não chegara à exaustão, quando Morkai poderia revidar, mas Dendibar realmente perdera boa parte de seu poder de obrigar o espectro a cumprir ordens.

Morkai decidiu obedecer àquela ordem. Desejava continuar aquele joguinho com Dendibar tanto quanto possível. Dendibar estava obcecado por encontrar o drow e, sem dúvida, recorreria a Morkai mais uma vez, e em breve. Talvez, então, o mago variegado estivesse ainda mais fraco.

— E como vamos descer? — Entreri perguntou a Sidnéia. Bok os conduzira até a orla do Vale do Guardião, mas agora eles se encontravam diante da ver tente íngreme.

Sidnéia olhou para Bok em busca de uma resposta, e o golem prontamente fez menção de ultrapassar a beirada. Se ela não o impedisse, ele teria despencado do penhasco. A jovem feiticeira se voltou para Entreri com um impotente encolher de ombros.

Viram, então, uma mancha de fogo tremeluzente, e o espectro, Morkai, apareceu mais uma vez diante deles.

— Venham — disse ele. — Tenho ordens para mostrar a vocês o caminho.

Sem mais uma palavra, Morkai os levou à escada secreta, depois desvaneceu nas chamas e sumiu.

— Seu mestre é de muita ajuda — observou Entreri ao pisar no primeiro degrau.

Sidnéia sorriu, disfarçando os seus temores.

— Quatro vezes, pelo menos — ela murmurou consigo mesma, computando as ocasiões em que Dendibar invocara o espectro. A cada vez, Morkai parecera mais relaxado na execução da missão designada. A cada vez, Morkai parecera mais poderoso. Sidnéia se aproximou da escada, atrás de Entreri. Ela esperava que Dendibar não recorresse novamente ao espectro, pelo bem de todos eles.

Quando desceram até o chão da garganta, Bok os conduziu diretamente até o paredão e à porta secreta. Como se compreendesse a barreira diante de si, a coisa se colocou pacientemente de lado, esperando novas instruções da feiticeira.

Entreri correu os dedos pela rocha lisa, o rosto colado ao paredão enquanto tentava distinguir qualquer rachadura substancial naquela superfície.

— Está perdendo tempo — observou Sidnéia. — A porta é obra dos anões e não será descoberta com uma inspeção desse tipo.

— Se é que há uma porta — replicou o assassino.

— Há, sim — tranqüilizou-o Sidnéia. — Bok seguiu a trilha do drow até este ponto e sabe que ela continua do outro lado da parede. Eles jamais conseguiriam desviar o golem da senda correta.

— Então abra a sua porta — Entreri escarneceu. — Eles se afastam cada vez mais de nós a cada instante!

Sidnéia inspirou fundo, buscando tranqüilidade, e esfregou as mãos uma na outra, nervosa. Era a primeira vez desde que deixara a Torre das Hostes que ela encontrava a oportunidade de usar os seus poderes mágicos, e a energia adicional do encantamento formigava dentro dela, tentando se libertar.

Ela executou uma série de gestos distintos e precisos, murmurou vários versos de palavras arcanas, depois ordenou — Bausin, sauminel — e atirou as mãos à frente, em direção à porta.

O cinto de Entreri imediatamente se desafivelou, fazendo cair ao chão o sabre e o

punhal.

— Muito bom — ele comentou sarcasticamente, recuperando as armas.

Sidnéia olhou para a porta, perplexa.

— Resistiu ao meu encantamento — ela disse, observando o óbvio. — Era de se esperar de uma porta construída pelos anões. Os anões mesmo utilizam pouca magia, mas sua capacidade de resistir aos encantamentos de outras pessoas é considerável.

— Para que lado agora? — sibilou Entreri. — Haveria uma outra entrada, talvez?

— Esta é a nossa porta — insistiu Sidnéia. Ela se voltou para Bok e disse, ríspida — Arrebente-a! — Entreri saltou para longe quando o golem se aproximou do paredão.

Com suas grandes mãos a esmurrar como aríetes, Bok golpeou o paredão, vez após vez, indiferente ao dano à sua própria carne. Durante vários segundos, nada aconteceu, e só se ouvia o baque surdo dos punhos que socavam a pedra.

Sidnéia era paciente. Ela silenciou a tentativa de Entreri de questionar a ação que empreendiam e assistiu ao trabalho do inexorável golem. Uma rachadura apareceu na pedra, e depois outra. Bok desconhecia o cansaço, seu ritmo não diminuiu.

Revelaram-se mais rachaduras, depois o contorno nítido da porta. Entreri estreitou os olhos de expectativa.

Com um último murro, Bok atravessou a porta com a mão, fazendo-a em pedaços e reduzindo-a a uma pilha de pedras fragmentadas.

Pela segunda vez naquele dia, a segunda vez em quase duzentos anos, o vestíbulo do Salão de Mitral foi banhado pela luz do dia.

— O que foi isso? — Régis murmurou depois que os ecos das batidas finalmente se extinguíram.

Para Drizzt, não era difícil imaginar, embora fosse impossível distinguir de onde provinham as batidas, já que o som chegava até eles depois de ecoar pelas paredes

de rocha nua em todas as direções.

Cattiebrie também tinha suas suspeitas, lembrando-se perfeitamente bem da muralha de Lua Argêntea em pedaços.

Nenhum deles disse uma palavra a mais sobre o fato. Na situação de perigo constante em que se encontravam, os ecos de uma potencial e distante ameaça não os estimulavam a agir. Seguiram em frente como se nada tivessem ouvido, exceto que agora caminhavam com ainda mais cautela e o drow se mantinha mais na retaguarda do grupo.

Em algum lugar no fundo de sua mente, Bruenor sentiu o perigo que se congregava ao redor deles, observando-os, pronto para atacar. Não havia como ter certeza se seus temores eram justificados ou se eram meramente uma reação ao fato de saber que as minas estavam ocupadas e às lembranças agora reacesas do dia terrível em que seu clã fora expulso.

Ele avançava, pois aquela era sua terra natal e ele não a entregaria de novo.

Numa secção protuberante da passagem, as sombras se alongaram, gerando uma obscuridade mais penetrante e móvel.

Uma delas se esticou e agarrou Wulfgar.

Uma pontada de frio mortal fez o bárbaro estremecer. Atrás dele, Régis gritou e, de repente, manchas de escuridão em movimento dançavam ao redor dos quatro.

Wulfgar, atordoado demais para reagir, foi atingido mais uma vez. Cattiebrie correu para o lado dele, golpeando a escuridão com a espada curta que recolhera no vestibulo. Ela sentiu uma ligeira pontada quando a lâmina atravessou as trevas, como se ela tivesse acertado algo que, de algum modo, não estava completamente ali. Não tinha tempo para considerar a natureza de seu estranho adversário e continuou golpeando sem cessar.

Do outro lado do corredor, os ataques de Bruenor eram ainda mais desesperados. Vários braços negros se esticaram para atacar o anão simultaneamente, e suas furiosas investidas não conseguiam atingir o alvo com suficiente firmeza para rechaçá-los. Vez após outra, ele sentiu a frialdade ardente das trevas que o agarravam.

O primeiro instinto de Wulfgar ao se recuperar foi golpear com Garra de Palas, mas reconhecendo-lhe a intenção, Cattiebrie o deteve com um berro.

— A tocha! — ela gritou. — Use a luz contra a escuridão!

Wulfgar enfiou a chama no meio das sombras. Formas escuras se encolheram imediatamente, fugindo da luminosidade reveladora. Wulfgar fez menção de persegui-las e afastá-las ainda mais, mas tropeçou no halfling, que se encolhera de medo, e caiu sobre a pedra.

Cattiebrie apanhou a tocha e brandiu-a furiosamente para manter os monstros à distância.

Drizzt conhecia aqueles monstros. Aquelas coisas eram lugar-comum nos reinos dos drow e mesmo aliados de seu povo às vezes. Recorrendo novamente aos poderes de sua raça, ele conjurou chamas mágicas para delinear as formas escuras, depois correu a se juntar à luta.

Os monstros pareciam humanóides, como pareceriam sombras de homens, apesar de seus contornos mudarem constantemente e se misturarem à obscuridade em volta deles. Estavam em maior número, mas seu maior aliado, o encobrimento da escuridão, fora roubado pelas chamas do drow. Sem o disfarce, as sombras vivas tinham pouca defesa contra os ataques do grupo e elas rapidamente fugiram através de rachaduras na rocha.

Os companheiros tampouco perderam mais tempo naquela área. Wulfgar ergueu Régis do solo e seguiu Bruenor e Cattiebrie, que corriam pela passagem, ficando Drizzt para trás a fim de cobrir a retirada.

Eles passaram por muitas curvas e vários salões antes que Bruenor ousasse reduzir o passo. Perguntas perturbadoras novamente adejavam pelos pensamentos do anão, preocupações concernentes a todo o seu sonho de reclamar o Salão de Mitral e até mesmo quanto à irresponsabilidade de trazer seus mais caros amigos ao lugar. Ele agora olhava para cada sombra com terror, esperando um monstro a cada curva.

Ainda mais discreta foi a alteração emocional experimentada pelo anão. Vinha se desenvolvendo no subconsciente de Bruenor como uma infecção desde que ele sentira as vibrações no chão, e agora, a luta com os monstros leitos de trevas havia forçado seu remate. Bruenor aceitava o fato de que não mais se sentia como se

tivesse voltado para casa, apesar de toda a sua gabolice inicial. Suas lembranças do lugar, boas lembranças da prosperidade do seu povo nos primeiros tempos, pareciam distantes da aura terrível que agora cercava a fortaleza. Tanto fora roubado, a começar pelas sombras das tochas perenes. Outrora representantes de seu deus, Dumathoin, o Guardião dos Segredos, as sombras agora meramente abrigavam os habitantes das trevas.

Todos os companheiros de Bruenor perceberam a decepção e a frustração que ele sentia. Wulfgar e Drizzt, imaginando que isso pudesse acontecer antes mesmo que tivessem entrado no lugar, compreendiam-no melhor do que os demais e estavam agora ainda mais preocupados. Se, como a criação de Garra de Palas, o retorno ao Salão de Mitral representasse um apogeu na vida de Bruenor — e tal reação já os preocupava presumindo-se o sucesso da demanda — quão esmagador seria o golpe caso a jornada se revelasse catastrófica?

Bruenor se obrigava a seguir em frente, a visão focalizada no caminho para a Garganta de Garumn e a saída. Na estrada, durante aquelas longas semanas, e quando ele entrara pela primeira vez nos salões, o anão tivera toda a intenção de ficar até ter retomado tudo o que era seu por direito, mas agora todos os seus sentidos gritavam para que ele abandonasse o lugar e não retornasse.

Sentiu que devia ao menos atravessar o nível superior, por respeito ao seu povo morto havia tanto tempo e por seus amigos, que tanto haviam se arriscado ao acompanhá-lo tão longe. E ele esperava que a repulsa que sentia por seu antigo lar passasse, ou pelo menos que conseguisse encontrar algum vislumbre de luz na negra mortalha que envolvia os salões. Sentindo o machado e o escudo de seu heróico homônimo se aquecerem em suas mãos, ele enrijeceu o queixo barbado e seguiu adiante.

A passagem declinava, com um número menor de salas e corredores laterais. Correntes de ar quente ascendiam por toda a seção, um tormento constante para o anão, pois o lembrava do que jazia lá embaixo. Entretanto, as sombras ali eram menos imponentes, já que as paredes eram mais lisas e retas. Depois de uma curva acentuada, eles chegaram a uma grande porta de pedra cuja laje única bloqueava todo o corredor.

— Uma câmara? — perguntou Wulfgar, agarrando a pesada armela.

Bruenor chacoalhou a cabeça, incerto quanto ao que se achava do outro lado. Wulfgar abriu a porta, revelando outro trecho vazio de corredor que terminava numa

porta igualmente desprovida de sinais.

— Dez portas — comentou Bruenor, lembrando-se mais uma vez do lugar. — Dez portas no declive — ele explicou. — Cada uma delas com uma tranca atrás. — Ele passou um braço por dentro do portal e abaixou um pesado bastão de metal, articulado numa extremidade para que pudesse ser facilmente baixado transversalmente às travas na porta. — E depois dessas dez, mais dez subindo, e cada uma com uma tranca do outro lado.

— De modo que, se vocês 'tivessem fugindo de um inimigo, descendo ou subindo, cês trancariam as portas ao passar por elas — concluiu Cattiebrie. — Encontrando no meio com sua gente vinda do outro lado.

— E entre as portas centrais, uma passagem para os níveis inferiores — acrescentou Drizzt, compreendendo a lógica simples mas eficiente por trás da estrutura defensiva.

— Tem um alçapão no chão — confirmou Bruenor.

— Um lugar para descansarmos, talvez — disse o drow.

Bruenor assentiu e pôs-se novamente a caminho. Suas recordações se revelaram precisas e, alguns minutos depois, eles atravessavam a décima porta e entravam numa sala pequena e oval, de frente para uma porta com a tranca do lado deles. Bem no meio da sala havia um alçapão, fechado durante muitos anos, aparentemente, e também acompanhado de uma barra para trancá-lo. Em todo o perímetro da sala surgiam as familiares alcovas escurecidas.

Depois de uma rápida inspeção para garantir que a sala era segura, eles trancaram as saídas e começaram a se livrar de um pouco do pesado equipamento, pois o calor se tornara opressivo e o abafamento do ar estagnado pesava sobre eles.

— A gente chegou ao centro do nível superior — Bruenor disse, distraído. — Amanhã a gente vai encontrar a garganta.

— E então, para onde? — perguntou Wulfgar, e o espírito aventureiro dentro dele ainda nutria esperança de mergulhar mais fundo nas minas.

— Para fora, ou para baixo — respondeu Drizzt, enfatizando a primeira opção o

bastante para fazer o bárbaro compreender que a segunda era improvável. — Saberemos quando chegarmos lá.

Wulfgar estudou seu amigo negro em busca de alguma indicação do espírito aventureiro que ele viera a conhecer, mas Drizzt parecia quase tão resignado a partir quanto Bruenor. Algo naquele lugar havia dispersado a verve normalmente incontrolável do drow. Wulfgar podia apenas especular que Drizzt também lutava contra lembranças desagradáveis de seu passado num lugar igualmente escuro.

O perceptivo jovem bárbaro estava correto. As lembranças de sua vida no mundo subterrâneo haviam realmente fomentado no drow esperanças de que eles pudessem deixar o Salão de Mitral em breve, mas não devido a uma convulsão emocional que ele porventura sentisse por retornar ao domínio de sua infância. O que Drizzt agora recordava agudamente a respeito de Menzoberranzan eram as coisas escuras que viviam em tocas escuras sob a terra. Sentia-lhes a presença ali nos antigos salões dos anões, horrores além da imaginação dos habitantes da superfície. Não se preocupava consigo mesmo. Com sua herança drow, ele era capaz de enfrentar esses monstros em pé de igualdade. Mas seus amigos, exceto talvez pelo experiente anão, estariam numa infeliz desvantagem, mal equipados para combater os monstros que certamente enfrentariam caso permanecessem nas minas.

E Drizzt sabia que eram vigiados.

Entreri se aproximou sorrateiramente e colou o ouvido à porta, como fizera outras nove vezes. Dessa vez, o clangor de um escudo sendo largado na pedra fez com que um sorriso se insinuasse em seu rosto. Voltou-se para Bok e Sidnéia e meneou a cabeça.

Ele finalmente apanhara sua presa.

A porta pela qual haviam entrado estremeceu com o peso de um golpe inacreditável. Os companheiros, recém-acomodados depois da longa marcha, olharam para trás, assombrados e horrorizados, exatamente quando baixava o segundo golpe e a pesada pedra se partia, desfazendo-se. O golem entrou com estardalhaço na sala oval, arremessando Régis e Cattiebrie longe com um pontapé antes que conseguissem sequer alcançar as armas.

O monstro poderia ter esmagado os dois ali mesmo, mas seu alvo, a meta que magnetizava todos os seus sentidos, era Drizzt Do'Urden. Passou correndo pelos

dois no meio da sala para localizar o drow.

Drizzt não ficara tão surpreso, escondeu-se nas sombras num dos lados da sala e agora dirigia-se à porta despedaçada para defendê-la contra outros invasores. Contudo, ele não poderia se esconder da capacidade mágica de detecção que Dendibar conferira ao golem, e Bok voltou-se para ele quase imediatamente.

Wulfgar e Bruenor arrostaram o monstro de frente.

Entreri entrou na câmara logo atrás de Bok, usando a comoção provocada pelo golem para passar pela porta sem ser notado e ocultar-se nas sombras de uma maneira surpreendentemente semelhante à do drow. Quando se aproximaram do ponto médio da parede da sala oval, cada um deles encontrou uma sombra tão similar à sua própria que foi obrigado a se deter e avaliá-la antes de se envolver em combate.

— Então, finalmente encontro Drizzt Do'Urden — sibilou Entreri.

— Estou em desvantagem — replicou Drizzt —, pois nada sei sobre você.

— Ah, mas vai saber, elfo negro — disse o assassino, gargalhando. Num movimento indistinto, os dois se aproximaram, o sabre cruel e o punhal ajaezado de Entreri igualando a velocidade das cimitarras sibilantes de Drizzt.

Wulfgar usou o martelo no golem com toda a sua força, e o monstro, distraído pela perseguição ao drow, sequer esboçou uma defesa. Garra de Palas o fez recuar, mas a coisa pareceu não notar e partiu novamente em direção à sua presa. Bruenor e Wulfgar entreolharam-se, incrédulos, e lançaram-se sobre a coisa mais uma vez, golpeando com martelo e machado.

Régis estava imóvel contra a parede, atordoadado pelo golpe do pesado pé de Bok. Cattiebrie, porém, estava apoiada num joelho, a espada na mão. O espetáculo de graça e habilidade dos combatentes junto à parede a paralisou por um instante.

Sidnéia, do lado de fora da porta, achava-se igualmente distraída, pois o combate entre o elfo negro e Entreri era diferente de tudo o que jamais vira: dois mestres espadachins entrelaçando as armas e defendendo-se em absoluta harmonia.

Um antecipava exatamente os movimentos do outro, respondendo aos contragolpes um do outro, para frente e para trás numa batalha que dava sinais de

que não teria vencedor. Um parecia o reflexo do outro e a única coisa que mantinha os espectadores cientes da realidade do conflito era o clangor constante de aço contra aço, quando a cimitarra e o sabre se juntavam e retiniam. Eles entravam e saíam das sombras, à procura de alguma pequena vantagem numa luta de iguais. Então, adentraram a escuridão de uma das alcovas.

Assim que desapareceram de vista, Sidnéia recordou seu papel na batalha. Sem mais delongas, ela sacou uma varinha fina do cinto e mirou o bárbaro e o anão. Por mais que tivesse adorado assistir à luta entre Entreri e o elfo negro até o fim, seu dever lhe dizia para liberar o golem e deixá-lo cuidar rapidamente do drow.

Wulfgar e Bruenor derrubaram Bok, pois o anão se abaixara entre as pernas do monstro e Wulfgar atingira a coisa com seu martelo, fazendo Bok tombar sobre o anão.

A vantagem deles durou pouco. O raio de energia de Sidnéia os atingiu em cheio, e a força do disparo arremessou Wulfgar para trás. Ele rolou até ficar de pé junto à porta do outro lado, com o gibão de couro chamuscado e fumegante, e todo o seu corpo formigava em consequência do choque.

Bruenor foi atirado ao chão e ali ficou por um bom tempo. Não estava muito ferido — os anões são tão duros quanto a rocha das montanhas e especialmente resistentes à magia —, mas um estrondo específico que ele ouviu enquanto sua orelha se achava contra o chão exigia agora sua atenção. Ele se lembrava vagamente daquele som de sua infância, mas não foi capaz de localizar-lhe a origem exata.

Sabia, porém, que aquilo pressagiava o fim.

O tremor aumentou ao redor deles, fazendo estremecer a câmara, mesmo enquanto Bruenor erguia a cabeça. O anão compreendeu. Olhou, impotente, para Drizzt e berrou "Cuidado, elfo!" um segundo antes da armadilha ser disparada e parte do chão da alcova desaparecer.

A poeira foi tudo o que emergiu de onde o drow e o assassino haviam estado. O tempo pareceu congelar para Bruenor, fixado naquele terrível momento. Um bloco pesado caiu do teto da alcova, roubando a última das fúteis esperanças do anão.

O disparo da armadilha de pedra só fez multiplicar os violentos tremores na câmara. As paredes racharam, fragmentos de pedra se soltaram do teto. De uma das

portas, Sidnéia gritou por Bok, enquanto na outra, Wulfgar atirava longe a tranca e berrava por seus amigos.

Cattiebrie ficou de pé num salto e correu até o halfling caído. Ela o arrastou pelos tornozelos em direção à porta distante, chamando Bruenor para ajudá-la.

Mas o anão estava perdido naquele momento, fitando com olhar vago as ruínas da alcova.

Uma vasta rachadura abriu o chão da câmara, ameaçando cortar-lhes a rota de fuga. Cattiebrie rilhou os dentes de determinação e correu, chegando à segurança do corredor. Wulfgar gritou para o anão e até mesmo fez menção de ir até ele.

Então, Bruenor se levantou e foi em direção a eles — lentamente, cabisbaixo, quase torcendo, em seu desespero, para que uma rachadura se abrisse sob os seus pés e o tragasse num buraco escuro.

E desse fim ao seu intolerável pesar.

19. FIM DE UM SONHO

Quando os últimos tremores do desabamento finalmente se extinguiram, os quatro amigos remanescentes abriram caminho pelos escombros e pelo véu de poeira, de volta à câmara oval. Indiferente às pilhas de pedras fragmentadas e às imensas rachaduras no chão que ameaçavam tragá-lo, Bruenor entrou correndo na alcova, com os demais logo em seus calcanhares.

Não havia sangue nem qualquer outro sinal dos dois mestres espadachins, apenas o monte de pedras que cobria o buraco da armadilha. Bruenor enxergava os limites da escuridão sob a pilha e chamou por Drizzt. Sua razão lhe dizia, malgrado seu coração e suas esperanças, que o drow não ouviria, que a armadilha havia lhe roubado Drizzt.

A lágrima que marejava um de seus olhos deslizou por sua face quando ele avistou a cimitarra solitária, a espada mágica que Drizzt recolhera do covil de um dragão, a repousar sobre as ruínas da alcova. Solenemente, ele a apanhou e a enfiou no cinto.

— Pobre elfo — chorou ele, em meio à destruição. — 'Cê merecia um fim melhor.

Se não estivessem tão envolvidos em suas própria reflexões naquele momento, os demais teriam reparado no laivo irado do lamento de Bruenor. Em face da perda de seu mais caro e confiável amigo, e já questionando o bom senso de continuar a atravessar os salões antes mesmo da tragédia, Bruenor descobriu seu pesar embaralhado com sentimentos de culpa ainda mais fortes. Ele não conseguiria escapar ao papel que representara na morte do elfo negro. Recordava com amargura como enganara Drizzt para que o drow se juntasse a sua busca, fingindo estar à morte e prometendo uma aventura como nenhum dos dois jamais vira. Agora, ali de pé, em silêncio, ele aceitava seu tormento interior.

O pesar de Wulfgar era igualmente profundo, mas sem a complicação de outros sentimentos. O bárbaro perdera um de seus mentores, o homem — de — armas que o transformara de um guerreiro selvagem e brutal num combatente cauto e sagaz.

Ele perdera um de seus amigos mais verdadeiros. Teria seguido Drizzt às entranhas do Abismo em busca de aventura. Acreditava firmemente que o drow um dia meteria a ambos numa situação da qual não conseguiriam escapar, mas quando estava lutando ao lado de Drizzt, ou competindo com seu professor, o mestre, ele se sentia vivo e passava a existir na perigosa proximidade dos próprios limites. Várias vezes, Wulfgar imaginara a própria morte ao lado do drow, um fim glorioso para os bardos escreverem e cantarem muito tempo depois que os inimigos que matassem os dois companheiros já tivessem se transformado em pó em túmulos esquecidos.

Era um fim que o jovem bárbaro não temia.

— 'Cê encontrou a paz agora, meu amigo — Cattiebrie disse baixinho, compreendendo melhor do que ninguém a existência atormentada do drow.

As percepções de Cattiebrie em relação ao mundo eram mais afins ao lado sensível de Drizzt, o aspecto particular do caráter do drow que os outros amigos não enxergavam sob seus traços estóicos. Era a parte de Drizzt Do'Urden que exigira que

ele abandonasse Menzoberranzan e sua raça maligna e o forçara ao papel de pária. Cattiebrie conhecia a alegria do espírito do drow e a dor inevitável que ele suportara diante da desconsideração daqueles que não enxergavam esse espírito sob a cor da sua pele.

Ela também se deu conta de que as causas do bem e do mal perderam um campeão naquele dia pois, em Entreri, Cattiebrie via a imagem especular de Drizzt. O mundo seria um lugar melhor com a perda do assassino. Mas o preço era alto demais.

Qualquer alívio que Régis pudesse sentir pela morte de Entreri se perdeu no lodaçal revoltado de sua ira e de sua tristeza. Uma parte do halfling morreria naquela alcova. Ele não mais precisaria fugir — o Paxá Pûk não o perseguiria mais —, porém, pela primeira vez em toda a sua vida, Régis era obrigado a aceitar as conseqüências dos seus atos. Juntara-se ao grupo de Bruenor sabendo que Entreri estaria logo atrás deles e compreendendo o possível risco para seus amigos.

Sempre o jogador confiante, a idéia de perder aquele desafio jamais entrara em sua cabeça. A vida era um jogo que ele jogava para valer, até o limite, e nunca antes precisara pagar pelos riscos. Se algo nesse mundo era capaz de mitigar a obsessão do halfling pela sorte, era isto: a perda de um de seus poucos amigos de verdade, devido a um risco que ele escolhera correr.

— Adeus, meu amigo — ele murmurou para os escombros. Virando-se para Bruenor, disse então — Aonde vamos? Como podemos sair deste lugar terrível?

Régis não tivera a intenção de acusar ninguém com o comentário, mas forçado a uma posição defensiva pelo lodaçal de sua própria culpa, Bruenor o tomou como tal e devolveu o golpe.

— Você fez isto! — disse a Régis, ríspido. — Você colocou o assassino atrás da gente! — Bruenor, ameaçador, deu um passo à frente, o rosto deformado pela fúria crescente e os punhos empalidecidos pela intensidade com que os apertava.

Wulfgar, confuso com esse súbito frêmito de ira, deu um passo em direção a Régis. O halfling não recuou, mas não fez qualquer menção de se defender, ainda não acreditando que a ira de Bruenor pudesse ser tão devastadora.

— Seu ladrão! — rugiu Bruenor. — 'Cê vai fazendo o que bem entende sem

consideração pelo que vai deixando prá trás e seus amigos é que pagam por isso! — Sua ira foi aumentando a cada palavra, novamente quase uma entidade distinta do anão, que adquiria o próprio ímpeto e a própria força.

O passo seguinte o teria lançado diretamente sobre Régis, e seu movimento mostrou claramente a todos que era sua intenção atacar, mas Wulfgar se colocou entre os dois e deteve Bruenor com um olhar inconfundível.

Arrancado de seu transe furioso pela postura austera do bárbaro, Bruenor se deu conta, então, do que estava prestes a fazer. Bastante constrangido, ocultou a ira sob a preocupação com a sobrevivência imediata do grupo e deu meia-volta para inspecionar o que restara da sala. Poucos suprimentos, quando muito, haviam sobrevivido à destruição.

— Deixem as coisas aí; não há tempo a perder! — Bruenor disse aos demais, livrando a garganta dos resmungos reprimidos com um pigarro. — Vamos deixar este lugar imundo!

Wulfgar e Cattiebrie vasculharam os escombros em busca de algo que se pudesse salvar, não tão propensos a concordar com a insistência de Bruenor para que seguissem em frente sem suprimentos. Contudo, rapidamente chegaram à mesma conclusão que o anão e, com uma última saudação às ruínas da alcova, seguiram Bruenor de volta ao corredor.

— Quero chegar na Garganta de Garumn antes da próxima parada — Bruenor exclamou. — Então, vão se preparando pruma longa caminhada.

— E depois para onde? — perguntou Wulfgar, adivinhando, mas não apreciando a resposta.

— Prá fora! — vociferou Bruenor. — O mais rápido possível! — Ele fitou o bárbaro, desafiando-o a questionar.

— Para voltarmos com o resto do seu povo ao nosso lado? — pressionou Wulfgar.
Prá voltar, não — disse Bruenor. — Prá nunca mais voltar!

— Então Drizzt morreu em vão! — declarou Wulfgar categoricamente. — Ele sacrificou a própria vida por uma visão que jamais se concretizará.

Bruenor estacou para se acalmar em face da aguda percepção de Wulfgar. Ele não havia encarado a tragédia sob aquela luz de ceticismo e não gostava das implicações.

— A troco de nada, não! — rosnou para o bárbaro. — Foi um aviso prá que a gente deixasse o lugar. O mal vive aqui, numeroso como orcs num banquete de carneiro assado! 'Cê não 'tá sentindo o cheiro, garoto? Os seus olhos e o seu nariz não 'tão te dizendo prá sumir daqui?

— Meus olhos me informam do perigo — Wulfgar respondeu tranqüilamente. — Como muitas vezes antes. Mas sou um guerreiro e não dou muita atenção a esse tipo de advertência!

— Então com certeza 'cê é um guerreiro morto — interpôs Cattiebrie.

Wulfgar fitou-a.

— Drizzt veio ajudar a retomar o Salão de Mitral e eu hei de providenciar para que assim seja!

— 'Cê vai morrer tentando — murmurou Bruenor, agora sem ira na voz. — A gente veio achar a minha casa, garoto, mas não é este o lugar. Meu povo um dia viveu aqui, é verdade, mas a escuridão que entrou sorrateiramente no Salão de Mitral pôs um fim à minha reivindicação. Não tenho a menor vontade de voltar depois de me livrar do fedor do lugar, enfia isso na sua cabeça teimosa. É das sombras agora, e dos cinzentos, e que o maldito lugar inteiro caia nas malditas cabeças deles!

Bruenor dissera o suficiente. Girou abruptamente sobre os calcanhares e desceu o corredor pisando duro, e as botas pesadas golpearam a pedra com uma determinação intransigente.

Régis e Cattiebrie seguiram logo atrás, e Wulfgar, depois de uma pausa para considerar a resolução do anão, correu para alcançá-los.

Sidnéia e Bok retornaram à câmara oval assim que a feiticeira se certificou de que os companheiros haviam partido. Como os amigos antes dela, dirigiu-se à alcova arruinada e ali permaneceu por um instante, considerando o efeito que aquela súbita

reviravolta nos acontecimentos teria sobre a sua missão. Estava impressionada com a intensidade da sua tristeza pela perda de Entreri, pois, apesar de não confiar inteiramente no assassino e desconfiar que ele poderia estar, na verdade, em busca do mesmo artefato poderoso que ela e Dendibar procuravam, ela viera a respeitá-lo. Poderia ter havido um melhor aliado uma vez iniciado o combate?

Sidnéia não teve muito tempo para lamentar Entreri, pois a perda de Drizzt Do'Urden evocava preocupações mais imediatas pela sua própria segurança. Era improvável que Dendibar recebesse as notícias alegremente, e o talento do mago variegado para punir seus subordinados era largamente reconhecido na Torre das Hostes Arcanas.

Bok aguardou por um instante, esperando alguma ordem da feiticeira mas, quando nenhuma se apresentou, o golem entrou na alcova e começou a remover o monte de pedras.

— Pare — ordenou Sidnéia.

Bok continuou em sua faina, impelido por sua diretriz de dar prosseguimento à perseguição ao drow.

— Pare! — Sidnéia disse novamente, dessa vez com mais convicção. — O drow está morto, sua coisa estúpida! — A declaração abrupta a obrigou a aceitar o fato e a colocar seus pensamentos em ação. Bok de fato parou e voltou-se para ela, e Sidnéia aguardou um instante até escolher o melhor curso de ação.

— Vamos atrás dos outros — disse precipitadamente, tanto para iluminar os próprios pensamentos com a declaração quanto para redirecionar o golem. — Sim, talvez, se entregarmos o anão e os outros companheiros a Dendibar, ele perdoe nossa estupidez por permitir a morte do drow.

Ela olhou para o golem, mas é claro que a expressão da coisa não se havia alterado para oferecer o menor encorajamento.

— Deveria ter sido você na alcova — Sidnéia murmurou, desperdiçando seu sarcasmo com a coisa. — Entreri, pelo menos, poderia dar algumas sugestões. Mas não importa, já decidi. Seguiremos os outros e encontraremos uma oportunidade para pegá-los. Eles nos dirão o que precisamos saber sobre a Estilha de Cristal!

Bok permaneceu imóvel, esperando pelo sinal dela. Mesmo com seus padrões mais básicos de pensamento, o golem entendia que Sidnéia sabia melhor como completar a missão.

Os companheiros atravessaram cavernas imensas, formações naturais mais do que a pedra esculpida pelos anões. Tetos e paredes altos se estendiam escuridão adentro, fora do alcance da luz das tochas, o que deixava os amigos pavorosamente conscientes de sua vulnerabilidade. Eles se mantinham juntos enquanto marchavam, imaginando um exército de anões cinzentos a observá-los desde os confins escuros das cavernas, ou esperando que alguma criatura horrível se precipitasse sobre eles desde as trevas lá em cima.

O som eternamente presente de água a gotejar marcava o ritmo dos seus passos, e aquele "plipe, plope" a ecoar por todos os salões acentuava a inanidade do lugar.

Bruenor se lembrava muito bem daquela seção do complexo e achou-se mais uma vez tomado pelas imagens esquecidas do seu passado. Aqueles eram os Salões da Assembléia, onde todo o Clã Martelo de Batalha se reunia para ouvir as palavras do Rei Garumn ou para receber visitantes de importância. Ali eram traçados os planos de batalha e estabelecidas as estratégias para o comércio com o mundo exterior. Até mesmo os anões mais jovens compareciam às reuniões, e Bruenor recordava com ternura as inúmeras vezes em que se sentara ao lado do pai, Bangor, atrás do avô, o Rei Garumn, enquanto Bangor indicava as técnicas do rei para cativar a platéia e instruía o jovem Bruenor nas artes da liderança de que ele um dia precisaria.

O dia em que se tornasse o Rei do Salão de Mítral.

A solidão das cavernas pesava terrivelmente sobre o anão que as ouvira soar com os vivas e os cânticos comunais de dez mil anões. Mesmo se retornasse com todos os membros remanescentes do clã, eles preencheriam apenas um minúsculo canto de uma das câmaras.

— Muitos se foram — disse Bruenor ao vazio, mas o sussurro baixo saiu mais alto do que fora sua intenção naquele silêncio retumbante. Cattiebrie e Wulfgar, preocupados com o anão e examinando todas as ações dele, notaram o comentário e imaginaram facilmente as lembranças e emoções que o haviam inspirado. Entreolharam-se, e Cattiebrie viu que a aspereza da raiva de Wulfgar em relação ao anão havia se dissipado numa torrente de solidariedade.

Os grandes salões se sucediam, ligados apenas por corredores curtos. Curvas e saídas laterais se destacavam a cada poucos metros, mas Bruenor confiava saber o caminho para a garganta. Sabia também que os que estivessem lá embaixo teriam ouvido o estrondo da armadilha de pedra e subiriam para investigar. Aquela seção do nível superior, ao contrário das áreas que haviam deixado para trás, tinha muitas passagens de ligação com os níveis inferiores. Wulfgar apagou a tocha, e Bruenor os conduziu sob a obscuridade protetora da escuridão.

A cautela logo se revelou prudente pois, ao entrarem em mais uma caverna imensa, Régis agarrou o ombro de Bruenor, detendo-o, e fez sinal para que todos ficassem quietos. Bruenor quase irrompeu num acesso de fúria, mas viu imediatamente o sincero olhar de pavor no rosto de Régis.

Com a audição aguçada por anos de prática a atentar para o clique dos volteadores de uma fechadura, o halfling ouvira ao longe um som diferente do gotejar da água. Pouco depois, os demais também o perceberam e logo identificaram os passos de muitas botas em marcha. Bruenor os levou para um recesso escuro onde poderiam observar e esperar.

Eles jamais viram o exército que passava com clareza suficiente para contar ou identificar seus membros mas, pelo número de tochas que atravessaram o outro lado da caverna, era possível dizer que estavam em desvantagem numérica de no mínimo dez contra um, e conseguiram adivinhar a natureza dos soldados.

— Se não forem os cinzentos, minha mãe gosta de orcs — Bruenor resmungou. Fitou Wulfgar para ver se o bárbaro tinha alguma outra queixa quanto à decisão de deixar o Salão de Mitral.

Wulfgar aceitou o olhar com um gesto de concessão.

— Quanto falta para a Garganta de Garumn? — ele perguntou, rapidamente tornando-se tão resignado a partir quanto os demais. Ainda sentia como se estivesse abandonando Drizzt, mas compreendeu a sabedoria da opção de Bruenor. Ficava óbvio agora que, se eles permanecessem, Drizzt Do'Urden não seria o único a morrer no Salão de Mitral.

— Uma hora até a última passagem — respondeu Bruenor. — Não mais que uma hora depois disso.

O exército de anões cinzentos deixou a caverna, e os companheiros se puseram novamente a caminho, usando ainda de maior cautela e temendo cada passo pesado que martelasse o chão com mais força do que pretendiam.

Com as lembranças mais claras a cada passo, Bruenor sabia exatamente onde estavam e optou pelo caminho mais direto até a garganta, desejando sair dos salões o mais rápido possível. Contudo, depois de vários minutos de caminhada, encontrou uma passagem lateral que simplesmente não poderia deixar de tomar. Sabia que qualquer atraso era um risco, mas a tentação que emanava da sala ao final daquele corredor curto era grande demais para que ele a ignorasse. Precisava descobrir até que ponto chegara a espoliação do Salão de Mitral; precisava saber se a sala mais estimada do nível superior sobrevivera.

Os amigos o seguiram sem questioná-lo e logo se acharam de pé diante de uma porta de metal alta e ornamentada, inscrita com o martelo de Moradin, o maior dos deuses dos anões, e uma série de runas sob o mesmo. A respiração pesada de Bruenor desmentia sua calma.

— Aqui estão os presentes de nossos amigos — Bruenor leu solenemente — e as obras de nossa raça. Sabei ao entrardes neste salão consagrado que repousais os olhos sobre a herança do Clã Martelo de Batalha. Amigos, sede bem-vindos; ladrões, cuidado! — Bruenor virou-se para os companheiros, e havia gotas de suor frio em sua testa. — O Salão de Dumathoin — explicou.

— Há duzentos anos seus inimigos andam pelos salões — raciocinou Wulfgar. — Com certeza foi saqueado.

— Não foi, não — disse Bruenor. — A porta é mágica e não se abre pros inimigos do clã. Tem centenas de armadilhas lá dentro prá esfolar o cinzento que conseguisse passar! — Ele fitou Régis, e os olhos cinzentos se estreitaram numa advertência severa. — Cuidado com as mãos, Ronca-bucho. Pode ser que uma armadilha não entenda que cê é um ladrão amigo!

O conselho pareceu sincero o bastante para Régis ignorar o sarcasmo mordaz do anão. Admitindo inconscientemente a verdade nas palavras de Bruenor, o halfling enfiou as mãos nos bolsos.

— Vá pegar uma tocha da parede — Bruenor disse a Wulfgar. — Pelo que me

lembro, não tem luz lá dentro.

Mesmo antes de Wulfgar voltar, Bruenor começou a abrir a porta descomunal. Ela oscilou facilmente sob a pressão das mãos de um amigo, escancarando-se para um corredor curto que terminava numa cortina negra e pesada. Um pêndulo afiado pairava soturnamente sobre o centro da passagem e havia uma pilha de ossos logo abaixo.

— Ladrão canalha — Bruenor riu, com impiedosa satisfação. Contornou a lâmina e foi até a cortina, aguardando até que todos os amigos se juntassem a ele antes de entrar na câmara.

Bruenor se deteve, reunindo a coragem para abrir a última barreira entre eles e o salão; o suor brilhava nos rostos de todos os amigos agora que a ansiedade do anão os contagiara.

Com um grunhido determinado, Bruenor puxou a cortina.

— Eis o Salão de Duma... — começou ele, mas as palavras ficaram presas em sua garganta assim que olhou pela abertura. De toda a destruição que presenciara nos salões, nenhuma foi mais completa do que aquela. Montes de pedra cobriam o chão. Pedestais que outrora sustentaram as melhores obras do clã jaziam em pedaços e outros haviam sido esmagados até virar pó.

Bruenor, às cegas, entrou cambaleando, as mãos a tremer e um enorme grito de ultraje encaroçado na garganta. Soube, antes mesmo de percorrer toda a sala, que a destruição fora completa.

— Como? — boquiabriu-se Bruenor. Mesmo enquanto perguntava, porém, viu um imenso buraco na parede. Não um túnel escavado ao redor da porta obstrutora, mas um talho na pedra, como se um incrível aríete a houvesse atravessado.

— Que força tamanha poderia ter feito tal coisa? — perguntou Wulfgar, acompanhando o olhar do anão até o buraco.

Bruenor foi até lá, à procura de alguma pista, Cattiebrie e Wulfgar com ele. Régis dirigiu-se para o outro lado, apenas para ver se restara algo de valor.

Cattiebrie percebeu um brilho iridescente no chão e se aproximou do que ela imaginou ser uma poça de algum líquido escuro. Abaixando-se, porém, deu-se conta

de que não se tratava de nenhum líquido, mas de uma escama, mais negra do que a noite mais escura e quase do tamanho de um homem. Wulfgar e Bruenor correram para o lado dela ao ouvi-la arquejar.

— Um dragão! — deixou escapar Wulfgar, reconhecendo a forma distintiva. Agarrou a coisa pela borda e a colocou de pé para inspecioná-la melhor.

Então, ele e Cattiebrie se voltaram para Bruenor, para ver se ele tinha algum conhecimento de tal monstro.

Os olhos arregalados e cheios de terror do anão responderam à pergunta antes que a formassem.

— Mais negro que o negror — murmurou Bruenor, pronunciando nova mente as palavras mais repetidas naquele dia fatídico duzentos anos atrás. — Meu pai me falou dessa coisa — ele explicou a Wulfgar e Cattiebrie. — Um dragão filho de um demônio, ele o chamava, a treva mais negra que o negror.

Não foram os cinzentos que despejaram a gente — a gente teria combatido eles de frente até o último. O dragão de trevas dizimou e expulsou a gente dos salões. Não sobrou um em cada dez para enfrentar suas hordas imundas nos salões menores do outro lado.

Uma corrente de ar quente vinda do buraco lembrou-lhes de que a passagem provavelmente se ligava aos salões inferiores e ao covil do dragão.

— Vamos embora — sugeriu Cattiebrie — antes que a fera descubra que a gente 'tá aqui.

Régis, então, gritou lá do outro lado da câmara. Os amigos correram até ele, sem saber se ele havia tropeçado num tesouro ou no perigo.

Encontraram-no agachado ao lado de uma pilha de pedras, a examinar uma brecha nos blocos.

Ele segurava uma flecha de haste prateada.

— Eu a encontrei aqui — explicou. — E há algo mais. Um arco, eu acho.

Wulfgar aproximou a tocha da brecha e todos viram claramente a forma recurva,

que só poderia ser a madeira de um arco longo, e o brilho prateado de uma corda de arco. Wulfgar agarrou a madeira e puxou de leve, esperando que ela se partisse em suas mãos sob o enorme peso da pedra.

Mas a coisa resistiu com firmeza, mesmo contra toda a sua força. Ele passou os olhos pelas pedras, procurando a melhor maneira de soltar a arma.

Régis, enquanto isso, encontrara mais alguma coisa, uma placa dourada introduzida numa outra rachadura da pilha como se fosse uma cunha. Ele conseguiu soltá-la e levá-la até a tocha para ler as runas ali entalhadas.

— Taulmaril, o Caçador de Corações — leu ele. — Presente de...

— Anariel, Irmã de Eaerûn — completou Bruenor, sem nem mesmo olhar para a placa. Acenou com a cabeça em reconhecimento ao olhar interrogativo de Cattiebrie.

— Libere o arco, garoto — ele disse a Wulfgar. — Por certo que a gente pode fazer melhor uso dele.

Wulfgar já tinha discernido a estrutura da pilha e começou imediatamente a remover blocos específicos. Logo, Cattiebrie foi capaz de soltar o arco longo com uma sacudidela, mas viu algo mais, um pouco além do recesso em que se achava a arma, e pediu a Wulfgar que continuasse cavando.

Enquanto o musculoso bárbaro afastava mais pedras, os outros se maravilhavam com a beleza do arco. Sua madeira sequer fora arranhada pelas pedras, e o perfeito acabamento do verniz voltou com uma única esfregadela. Cattiebrie estirou-o facilmente e o ergueu, sentindo-lhe o retesamento estável e uniforme.

— Experimente-o — sugeriu Régis, passando-lhe a flecha de prata.

Cattiebrie não conseguiu resistir. Ela prendeu a flecha na corda prateada e voltou a retesá-la, querendo apenas testar-lhe o encaixe, sem intenção de atirar.

— Uma aljava! — gritou Wulfgar, erguendo a última pedra. — E mais flechas de prata.

Bruenor apontou a escuridão e acenou com a cabeça. Cattiebrie não hesitou.

Um veloz rabicho de prata seguiu o projétil sibilante que voejou escuridão adentro, terminando seu vôo abruptamente com um estalido. Todos correram a ver, sentindo que algo extraordinário acontecera. Encontraram a flecha facilmente, pois estava enterrada na parede até as penas!

Ao redor do ponto de entrada, a pedra fora chamuscada e, mesmo puxando com toda a sua força, Wulfgar não conseguiu mover a flecha o mínimo que fosse.

— Não se aborreçam — disse Régis, contando as flechas na aljava que Wulfgar segurava. — Há outras dezenove... outras vinte! — Ele se afastou, aturdido. Os demais olharam para ele, confusos.

— Eram dezenove — Régis explicou. — Minha contagem estava certa. Wulfgar, sem compreender, rapidamente contou as flechas.

— Vinte — disse ele.

— Vinte, agora — Régis respondeu. — Mas eram dezenove quando contei pela primeira vez.

— Então a aljava também é mágica — inferiu Cattiebrie. — Um presente poderoso, de fato, a Senhora Anariel deu ao clã!

— O que mais encontraríamos nas ruínas deste lugar? — perguntou Régis, esfregando as mãos.

— Nada mais — Bruenor respondeu rispidamente. — A gente 'tá de partida e não quero ouvir uma palavra sua!

Régis compreendeu, ao olhar para os outros dois, que ele não conseguiria apoio contra o anão e, portanto, deu de ombros, impotente, e os seguiu até a cortina e dali para o corredor.

— A garganta! — declarou Bruenor, colocando-os mais uma vez em movimento.

— Espere, Bok — sussurrou Sidnéia quando a luz da tocha dos companheiros voltou a entrar no corredor um pouco à frente deles.

— Ainda não — ela disse, e um sorriso de expectativa se espalhou por seu

rosto riscado de poeira. — Haverá uma oportunidade melhor!

20. PRATA NAS SOMBRAS

De repente, ele encontrou um foco no borrão de névoa cinzenta, algo palpável em meio ao turbilhão de nada. Pairava diante dele e girava lentamente.

Suas margens se duplicaram e se distinguiram, então se reuniram novamente, e rápido. Ele resistiu à dor tênue na cabeça, a escuridão interior que o consumira e agora lutava para mantê-lo sob seu domínio. Gradualmente, ele foi tomando consciência dos braços e das pernas, de quem ele era e de como chegara ali.

Na sobressaltada consciência dele, a imagem foi ganhando nitidez até chegar a um foco cristalino. A ponta de um punhal ajaezado.

Entreri assomava sobre ele, uma silhueta negra contra a iluminação de uma única tocha na parede alguns metros além, a arma erguida para atacar ao primeiro sinal de resistência. Drizzt também viu que o assassino fora ferido na queda, apesar de ter obviamente se recuperado mais rápido.

— Consegue andar? — perguntou Entreri, e Drizzt era perspicaz o bastante para saber o que aconteceria caso ele não conseguisse.

Ele assentiu e fez menção de se levantar, mas o punhal se aproximou, rápido.

— Ainda não — rosnou Entreri. — Primeiro, precisamos determinar onde estamos e para onde devemos ir.

Drizzt, então, desviou sua atenção do assassino e estudou as cercanias, confiante de que Entreri já o teria matado caso fosse essa a sua intenção. Eles estavam nas minas, isso era claro, pois as paredes eram de pedra grosseiramente escavada, suportadas por colunas de madeira a cada meio metro, aproximadamente.

— O quanto caímos? — ele perguntou ao assassino, mas seus sentidos lhe informavam que estavam muito abaixo da sala em que haviam lutado.

Entreri deu de ombros.

— Lembro-me de pousar sobre a pedra dura depois de uma queda breve, e então deslizar por uma calha inclinada e cheia de curvas. Pareceu-me um bom tempo até finalmente cairmos aqui. — Apontou uma abertura no canto do teto, através da qual haviam despencado. — Mas a passagem do tempo é diferente para um homem que acha estar à beira da morte, e a coisa toda pode ter sido muito mais rápida do que eu me recordo.

— Confie na sua primeira reação — sugeriu Drizzt —, pois minhas próprias percepções me dizem que descemos bastante.

— Como podemos sair?

Drizzt estudou a ligeira inclinação do chão e apontou para a sua direita.

— O piso sobe naquela direção — disse ele.

— Então fique de pé — disse Entreri, estendendo uma das mãos para ajudar o drow.

Drizzt aceitou o auxílio e levantou-se com cuidado, sem demonstrar o menor sinal de ameaça. Sabia que o punhal de Entreri o estriparia muito antes que ele próprio conseguisse desferir um golpe.

Entreri também sabia disso, mas não esperava que Drizzt lhe causasse problemas naquela situação. Haviam tomado parte em algo mais do que uma simples troca de passes de esgrima na alcova lá em cima, e os dois encaravam um ao outro com respeito relutante.

— Preciso dos seus olhos — explicou Entreri, embora Drizzt já tivesse imaginado. — Encontrei apenas uma tocha e ela não vai durar o bastante para me tirar daqui. Seus olhos, elfo negro, podem encontrar o caminho na escuridão. Estarei perto o bastante para sentir cada um dos seus movimentos, perto o bastante para matá-lo com um único golpe! — Ele girou o punhal mais uma vez para enfatizar o

argumento, mas Drizzt compreendia perfeitamente bem sem o recurso visual.

Ao ficar de pé, Drizzt descobriu que não estava tão gravemente ferido quanto temera. Ele torcera o tornozelo e o joelho de uma das pernas e soube, assim que colocou algum peso nela, que cada passo seria doloroso. No entanto, não poderia deixar que Entreri o percebesse. Não seria muito útil ao assassino caso não conseguisse acompanhá-lo.

Entreri se virou para recolher a tocha, e Drizzt fez um rápido inventário do equipamento do assassino. Vira uma de suas cimitarras enfiada no cinto de Entreri, mas a outra, a espada mágica, não estava em lugar algum. Sentiu um de seus punhais ainda enfiado numa bainha escondida na bota, mas não sabia ao certo o quanto isso seria útil contra o sabre e o punhal de seu habilidoso inimigo. Enfrentar Entreri com qualquer tipo de desvantagem era um cenário que ele preferia reservar somente para a situação mais desesperadora.

Então, de repente, quase em choque, Drizzt levou a mão a sua escarcela e o temor só fez aumentar quando ele viu que os nós se achavam desfeitos. Mesmo antes de enfiar a mão dentro dela, ele sabia que Guenhwyvar se fora. Olhou ao redor freneticamente e viu apenas as pedras desmoronadas.

Notando a angústia de Drizzt, Entreri sorriu maldosamente sob o capuz de seu manto.

— Vamos indo — ele disse ao drow.

Drizzt não tinha escolha. Sem dúvida não poderia contar a Entreri sobre a estátua mágica e correr o risco de Guenhwyvar ser novamente possuída por um mestre maligno. Drizzt salvara a grande pantera desse destino uma vez e preferiria que ela permanecesse eternamente enterrada sob toneladas de pedra a retornar às mãos de um mestre indigno. Com um último olhar pesaroso para os escombros, ele aceitou estoicamente a perda, consolando-se com o fato de que o gato ainda vivia, incólume, em seu próprio plano da existência.

Os suportes do túnel passavam por eles com uma regularidade perturbadora, como se os dois estivessem andando em círculos. Drizzt percebeu que o túnel descrevia um arco amplo à medida que ascendia ligeiramente. Isso o deixou ainda mais nervoso. Conhecia a perícia dos anões na construção de túneis, principalmente quando pedras ou metais preciosos estavam envolvidos, e ele começou a se

perguntar quantos quilômetros teriam de percorrer antes de sequer alcançar o nível mais alto seguinte.

Apesar de possuir uma percepção subterrânea menos aguda e desconhecer os hábitos dos anões, Entreri tinha as mesmas sensações de inquietude. Uma hora transformou-se em duas e ainda a linha de suportes de madeira se estendia escuridão adentro.

— A tocha está se apagando — disse Entreri, rompendo o silêncio que os cercava desde que haviam começado. Até mesmo o som de seus passos, as passadas hábeis de guerreiros sorrateiros, extinguia-se na estreiteza da passagem baixa. — Talvez a vantagem passe a ser sua, elfo negro.

Drizzt sabia que não. Entreri era uma criatura da noite tanto quanto ele, sendo que os reflexos aguçados e a ampla experiência do matador mais do que compensavam o fato de ele não enxergar no escuro. Os assassinos não agiam sob a luz do sol do meio-dia.

Sem responder, Drizzt se voltou para o caminho adiante mas, enquanto olhava ao redor, um repentino reflexo da tocha chamou-lhe a atenção. Ele se aproximou da parede do corredor, ignorando a apreensiva agitação de Entreri logo atrás dele, passou a sentir a textura da superfície e a examinou atentamente, esperando ver mais um lampejo. O brilho reapareceu apenas um segundo depois, quando Entreri se moveu atrás dele, um bruxuleio de prata ao longo da parede.

— Cortadas por rios de prata — murmurou, incrédulo.

— O quê? — indagou Entreri.

— Traga a tocha — foi a única resposta de Drizzt. Ele agora movia ansiosamente as mãos por sobre a parede, procurando a prova que sobrepujaria sua própria lógica teimosa e inocentaria Bruenor de suas suspeitas de que o anão exagerara as histórias sobre o Salão de Mitral.

Entreri logo estava ao lado dele, curioso. A tocha o demonstrava claramente: um riacho de prata corria pela parede, tão largo quanto o antebraço de Drizzt, e brilhava intensamente em toda a sua pureza.

— Mitral — disse Entreri, pasmo. — O tesouro de um rei!

— Mas de pouca utilidade para nós — disse Drizzt para dispersar o alvoroço de ambos. Voltou a seguir pelo corredor, como se o veio de mitral não o impressionasse. De algum modo, ele sentia que Entreri não deveria ver o lugar, que a mera presença do assassino conspurcava as riquezas do Clã Martelo de Batalha. Drizzt não queria dar ao assassino nenhum motivo para procurar novamente os salões. Entreri deu de ombros e seguiu.

A inclinação da passagem tornou-se mais evidente à medida que prosseguiam e os reflexos prateados dos filões de mitral reapareciam com regularidade suficiente para fazer Drizzt imaginar se Bruenor não teria mesmo atenuado os fatos sobre a prosperidade de seu clã.

Entreri, nunca a mais de um passo atrás do drow, estava concentrado demais em vigiar seu prisioneiro para reparar no precioso metal, mas ele compreendia perfeitamente bem o potencial que o cercava. Ele não se importava muito com essas especulações, mas sabia que a informação seria valiosa e poderia servi-lo bem em futuras negociações.

Não demorou muito para a tocha se extinguir, mas os dois descobriram que ainda enxergavam, pois uma fraca fonte de luz se encontrava em algum lugar adiante, além das curvas dos túneis. Mesmo assim, o assassino se aproximou de Drizzt e encostou a ponta do punhal nas costas do drow para não se arriscar a perder a única esperança de escapar caso a luz desaparecesse completamente.

O brilho apenas se intensificou, pois sua fonte era realmente grande. O ar ao redor deles se aqueceu, e eles logo ouviram o ranger de maquinaria distante a ecoar pelo túnel. Entreri apertou ainda mais suas rédeas, agarrando o manto de Drizzt e aproximando-se um pouco mais.

— Você é um intruso aqui tanto quanto eu — sussurrou. — A confrontação é inimiga de ambos.

E os mineradores seriam piores do que o destino que você me oferece? Drizzt perguntou, com um suspiro sarcástico. Entreri soltou o manto e se afastou.

— Parece que preciso lhe oferecer algo mais para garantir sua cooperação — disse.

Drizzt o estudou atentamente, sem saber o que esperar.

— Você tem todas as vantagens — disse ele.

— Não é bem assim — replicou o assassino. Drizzt observou, perplexo, Entreri devolver o punhal à bainha. — Eu poderia matá-lo, concordo, mas o que eu ganharia com isso? Não me agrada matar.

— Mas o assassinio não o revolta — retrucou Drizzt.

— Faço o que é preciso — disse Entreri, desprezando o comentário mordaz sob uma máscara de riso.

Drizzt reconhecia muito bem aquele homem. Desapaixonado e pragmático, e inegavelmente habilidoso na arte de provocar a morte. Olhando para Entreri, Drizzt via o que ele poderia ter se tornado caso tivesse permanecido em Menzoberranzan, entre sua gente igualmente amoral. Entreri era o epítome dos preceitos da sociedade drow, a crueldade egoísta que forçara Drizzt a deixar as entranhas do mundo, ultrajado. Ele fitou o assassino honestamente, detestando cada polegada do homem, mas, de algum modo, incapaz de se desvencilhar da empatia que sentia.

Ele precisava lutar por seus princípios agora, decidiu, assim como o fizera anos antes na cidade escura.

— Você faz o que é preciso — disse, com veemência e nojo, desconsiderando as possíveis conseqüências. — Não importa a que custo.

— Não importa a que custo — repetiu Entreri tranqüilamente, o sorriso convencido a distorcer o insulto e a transformá-lo num elogio. — Agradeça por eu ser tão prático, Drizzt Do'Urden, caso contrário, você jamais teria despertado depois da queda.

— Mas chega dessa discussão inútil. Tenho um acordo a lhe oferecer que pode vir a ser bastante lucrativo para nós dois.

Drizzt continuou em silêncio e não deixou transparecer nem um pouco o seu grau de interesse.

— Você sabe por que estou aqui? — perguntou Entreri.

— Está atrás do halfling.

— Está enganado — replicou Entreri. — Não do halfling, mas do pingente do halfling. Ele o roubou do meu mestre, embora eu duvide que ele o admitisse para você.

— Eu leio nas entrelinhas — disse Drizzt, o que ironicamente o levou a sua próxima suspeita. — Seu mestre também procura a vingança, não é?

— Talvez — disse Entreri, sem se deter. — Mas a devolução do pingente tem primazia. Então, ofereço-lhe isto: cooperaremos para encontrar o caminho de volta até seus amigos. Ofereço meu auxílio na jornada e sua vida em troca do pingente. Uma vez lá, convença o halfling a entregá-lo a mim e eu seguirei meu caminho, para não mais voltar. Meu mestre recupera o tesouro que lhe foi roubado e seu amiguinho vive o resto da vida dele sem precisar olhar para trás.

— Devo confiar nas suas palavras? — refutou Drizzt.

— Deve confiar nas minhas ações — retrucou Entreri. Ele retirou a cimitarra do cinto e atirou-a para Drizzt. — Não tenho a intenção de morrer nestas minas abandonadas, drow, e nem você, espero.

— Como sabe que eu cumprirei minha parte quando nos reunirmos aos meus companheiros? — perguntou Drizzt, inspecionando a arma, quase não acreditando na reviravolta dos acontecimentos.

Entreri riu novamente.

— Você é honrado demais para plantar esse tipo de dúvida na minha mente, elfo negro. Você cumprirá o acordo, disso estou certo! Negócio fecha do, então?

Drizzt tinha de admitir a sabedoria das palavras de Entreri. Juntos, eles tinham uma boa chance de escapar dos níveis inferiores. Drizzt não tinha a intenção de deixar passar a oportunidade de encontrar seus amigos, não pelo preço de um pingente que geralmente metia Régis em mais encrenca do que a coisa valia.

— Fechado — disse ele.

A passagem continuou a clarear a cada curva, não com a luz bruxuleante das tochas, mas com um brilho contínuo. O ruído de maquinaria aumentava

proporcionalmente e os dois precisavam gritar para que se fizessem compreender.

Contornando uma última curva, eles chegaram ao fim abrupto da mina, e os últimos suportes se abriram para uma imensa caverna. Passaram hesitantemente pelos suportes e seguiram adiante até uma pequena saliência que corria ao longo da face de uma vasta garganta: a grande cidade subterrânea do Clã Martelo de Batalha.

Por sorte, eles estavam no nível superior do abismo, pois ambas as paredes haviam sido cortadas na forma de terraços descomunais dali até o chão, cada um deles a ostentar fileiras de portas ornamentadas que outrora marcavam as entradas das casas da gente de Bruenor. Os terraços se achavam em grande parte desabitados agora, mas Drizzt, com as incontáveis histórias que ouvira de Bruenor, podia muito bem imaginar a glória passada do lugar. Dez mil anões, infatigáveis na paixão pelo seu querido trabalho, martelando o mitral e cantando em louvor aos seus deuses.

Que espetáculo devia ter sido! Anões correndo de um nível a outro para exibir sua obra mais recente, um objeto de mitral de incrível beleza e valor. E, ainda assim, a julgar pelo que Drizzt sabia dos anões do Vale do Vento Gélido, mesmo a mais ligeira imperfeição faria com que os artesãos voltassem correndo às suas bigornas, implorando aos seus deuses perdão e o dom do talento para criar uma peça mais refinada. Nenhuma outra raça em todos os Reinos poderia fazer jus a tamanho orgulho pela própria obra, e a gente do Clã Martelo de Batalha era meticulosa mesmo pelos padrões dos barbas-longas.

Agora, apenas o chão do abismo se agitava com atividade pois, dezenas de metros abaixo deles e estendendo-se em todas as direções, surgiam as forjas centrais do Salão de Mitral, fornalhas quentes o bastante para derreter o duro metal que se retirava da pedra. Mesmo àquela altura, Drizzt e Entreri sentiam o calor cauterizante e a intensidade da luz fazia com que apertassem os olhos. Dezenas de operários atarracados corriam de um lado a outro, empurrando padiolas de minério ou combustível para as chamas. Duergar, presumiu Drizzt, apesar de não enxergá-los claramente em meio ao fulgor e daquela altura.

A uma pequena distância da saída do túnel, uma rampa larga e levemente arqueada descia em forma de espiral até o terraço imediatamente inferior. À esquerda, a saliência seguia ao longo da parede, estreita, imprópria para a passagem casual; todavia, mais embaixo, Drizzt viu a silhueta negra de uma ponte em arco que se estendia sobre o abismo.

Entreri fez sinal para que ele voltasse ao túnel.

— A ponte parece nossa melhor rota — disse o assassino. — Mas não acho prudente nos expormos atravessando a saliência com tanta gente por aí.

— Temos pouca escolha — raciocinou Drizzt. — Poderíamos retroceder e procurar alguns dos corredores laterais pelos quais passamos, mas acredito que não sejam mais do que extensões do complexo das minas e duvido que eles nos levassem muito longe.

— Temos de seguir em frente — concordou Entreri. — Talvez o barulho e o fulgor nos proporcionem ampla cobertura. — Sem mais delongas, ele se esgueirou até a saliência e começou a se dirigir para o contorno escuro da ponte do abismo, com Drizzt logo atrás dele.

Embora a saliência não tivesse mais do que sessenta centímetros de largura e, em certos pontos, fosse ainda mais estreita, os ágeis guerreiros não tiveram dificuldades em percorrê-la. Logo se encontravam diante da ponte, uma estreita passarela de pedra que se arqueava sobre o alvoroço lá embaixo.

Abaixados, eles se moveram com facilidade. Ao cruzar o ponto médio e começar a descida pela metade posterior do arco, viram uma saliência mais ampla ao longo da outra parede do abismo. Ao final da ponte surgia um túnel, iluminado por tochas como as que haviam deixado no nível superior. À esquerda da entrada, várias formas pequenas — duergar — acotovelavam-se numa conversa, sem que reparassem na área. Entreri se voltou para Drizzt com um sorriso furtivo e apontou o túnel.

Tão silenciosos como gatos e invisíveis nas sombras, eles atravessaram a ponte e entraram no túnel, e o grupo de duergar continuou alheio à passagem deles.

Os suportes de madeira agora passavam pelos dois facilmente, pois eles retomaram uma marcha ligeira, deixando a cidade subterrânea para trás. Paredes desbastadas lhes proporcionavam abundante proteção nas sombras à luz das tochas e, como o barulho dos operários lá atrás fosse abafado até se transformar num murmúrio distante, eles relaxaram um pouco e começaram a acalantar a esperança de reencontrar os outros.

Viraram numa curva do túnel e quase atropelaram uma solitária sentinela duergar.

— Quem vem lá? — a sentinela clamou, e a espada de folha larga feita de mitral cintilava a cada bruxuleio da luz das tochas. Também sua armadura — malha metálica, elmo e escudo reluzente — era do precioso metal, o tesouro de um rei a apetrechar um único soldado!

Drizzt ultrapassou o companheiro e fez sinal para Entreri esperar. Ele não queria uma trilha de cadáveres a marcar sua rota de fuga. O assassino compreendeu que o elfo negro poderia ter alguma sorte ao lidar com aquele outro habitante do mundo subterrâneo. Sem desejar entregar que era humano, e talvez arruinar a credibilidade de fosse lá qual a história que Drizzt inventara, ele cobriu a face com o manto.

A sentinela deu um passo para trás, os olhos arregalados de espanto ao reconhecer Drizzt como um drow. Drizzt franziu as sobrancelhas e não respondeu.

— Hã... o que o senhor estaria fazendo nas minas? — perguntou o duergar, reformulando tanto a pergunta quanto o tom de voz, agora de maneira educada.

— Passeando — respondeu Drizzt friamente, mas ainda assim fingindo irritação pela saudação grosseira que inicialmente recebera.

— E... hã... quem seria o senhor? — gaguejou o guarda.

Entreri estudou o evidente pavor que o anão cinzento sentia por Drizzt. Parecia que os drow inspiravam ainda mais respeito receoso entre as raças do mundo subterrâneo do que entre os habitantes da superfície. O assassino anotou mentalmente aquilo, determinado a ser ainda mais cauteloso no futuro ao lidar com Drizzt.

Sou Drizzt Do'Urden, da casa de Daermon N'a'shezbaernon, nona família da linha de sucessão ao trono de Menzoberranzan — disse Drizzt, não vendo razão para mentir.

— Saudações! — gritou o atalaia, excessivamente ansioso por obter o favor do estrangeiro. — Monturo é o meu nome, do Clã Bukbukken. — Ele fez uma reverência e sua barba cinzenta varreu o chão. — É raro saudarmos hóspedes nas minas. 'Cê 'taria à procura de alguém? Ou tem alguma coisa que eu possa fazer prá ajudar?

Drizzt pensou por um instante. Se seus amigos tivessem sobrevivido ao desabamento — e ele precisava manter as esperanças de que o tivessem feito —,

estariam a caminho da Garganta de Garumn.

— Meus assuntos aqui já foram resolvidos — ele disse ao duergar. — Estou satisfeito.

Monturo fitou-o, curioso.

— Satisfeito?

— Seu povo escavou fundo demais — explicou Drizzt. — Vocês perturbaram um dos nossos túneis com sua escavação. Assim, viemos investigar este complexo, para garantir que ele não seja novamente habitado pelos inimigos dos drow. Vi suas forjas, cinzento. Vocês devem estar orgulhosos.

A sentinela endireitou o cinto e encolheu a barriga. O Clã Bukbukken de fato se orgulhava de sua organização, embora tivessem, na verdade, roubado toda a operação do Clã Martelo de Batalha.

— E 'cê 'tá satisfeito, né? Então, onde 'cê 'taria indo agora, Drizzt Do'Urden? Ver o chefe?

— Quem seria ele, caso eu estivesse?

— 'Cê não ouviu falar de Trêmulo Obscuro? — respondeu Monturo, com uma risadinha perspicaz. — O Dragão das Trevas, negro como o negror e mais feroz do que um demônio esporeado! Não sei se ele vai gostar de elfos drow nas minas dele, mas a gente logo vai descobrir!

— Acho que não — replicou Drizzt. — Já descobri tudo o que vim descobrir e agora minha trilha me leva para casa. Não vou perturbar Trêmulo Obscuro nem ninguém do seu hospitaleiro clã novamente.

— Acho que 'cê vai ver o chefe, sim — disse Monturo, extraíndo mais coragem da cordialidade de Drizzt e da menção do nome de seu poderoso líder. Ele cruzou os braços nodosos sobre o peito, a espada de mitral agora a descansar mais visivelmente sobre o escudo reluzente.

Drizzt reassumiu seu aspecto severo e projetou um dedo sob o tecido do manto, apontando na direção do duergar. Monturo notou o movimento, assim como Entreri, e

o assassino quase recuou, confuso, diante da reação do duergar.

Um perceptível sudário plúmbeo se apoderou das feições já cinzentas de Monturo, e ele permaneceu perfeitamente imóvel, sequer ousando respirar.

— Minha trilha me leva para casa — Drizzt disse novamente.

— Prá casa, certo! — gritou Monturo. — Eu poderia ser de alguma ajuda prá encontrar o caminho? Os túneis se misturam todos naquela direção.

Por que não? — pensou Drizzt, calculando que suas chances seriam melhores se soubessem ao menos qual a rota mais rápida.

— Um abismo — ele disse a Monturo. — Antes do Clã Bukbukken, disseramnos que se chamava a Garganta de Garumn.

— Agora é a Via de Trêmulo Obscuro — corrigiu Monturo. — O túnel da esquerda na próxima bifurcação — ofereceu ele, apontando o fim do corredor. — Dali em diante, é só seguir em frente.

Drizzt não gostou do som do novo nome da garganta. Ele se perguntou que monstro os amigos encontrariam esperando por eles caso chegassem à garganta. Sem querer desperdiçar mais tempo, acenou para Monturo e passou por ele. O duergar estava mais do que disposto a deixá-lo seguir sem mais conversa, encostando-se o mais que pôde à parede do túnel.

Entreri olhou para Monturo ao passar e o viu limpar o suor frio da testa.

— Devíamos era matá-lo — disse a Drizzt quando já estavam longe e em segurança. — Ele vai colocar toda a sua gente atrás de nós.

— Não mais rápido do que um cadáver, ou uma sentinela desaparecida, teria provocado um alarma geral — replicou Drizzt. — Talvez alguns apareçam para confirmar a história dele, mas ao menos agora sabemos como sair. Ele não teria ousado mentir para mim, temendo que minha pergunta fosse apenas um teste. Meu povo é conhecido por matar os mentirosos.

— O que você fez a ele? — perguntou Entreri.

Drizzt não conseguiu evitar o riso diante dos irônicos benefícios da reputação sinistra de seu povo. Ele projetou o dedo sob o tecido de seu manto novamente.

— Imagine uma besta pequena o bastante para caber em seu bolso — ele explicou. — Não daria essa impressão quando apontada para um alvo? Os drows são bem conhecidos por essas bestas.

— Mas quão mortífero seria um virote tão pequeno contra uma armadura de mitral? — perguntou Entreri, ainda sem compreender por que a ameaça havia sido tão eficaz.

— Ah, não fosse o veneno — Drizzt sorriu pretensiosamente, afastando-se corredor afora.

Entreri se deteve e sorriu diante da lógica óbvia. Que traiçoeiros e impiedosos deviam ser os drow para arrancar uma reação tão forte de uma ameaça tão simples! Parecia que sua reputação mortal não era um exagero.

Entreri descobriu que estava começando a admirar aqueles elfos negros.

Os perseguidores apareceram mais cedo do que eles esperavam, apesar do ritmo acelerado. O ruído de botas soou alto e então desapareceu, apenas para ressurgir na curva seguinte ainda mais próximo do que antes. Passagens laterais, tanto Drizzt quanto Entreri compreenderam, amaldiçoando cada curva do próprio túnel serpente. Por fim, quando seus perseguidores estavam quase sobre eles, Drizzt deteve o assassino.

— São poucos — ele disse, distinguindo individualmente cada som de passos.

— O grupo da saliência — inferiu Entreri. — Vamos resistir. Mas seja rápido, há mais atrás deles, sem dúvida! — A luz irrequieta que tomou posse dos olhos do assassino pareceu pavorosamente familiar a Drizzt.

Ele não teve tempo de ponderar as desagradáveis implicações. Livrou-se delas chacoalhando a cabeça, readquirindo sua total concentração para o assunto imediato, depois sacou o punhal oculto de sua bota — agora não era hora para guardar segredos de Entreri — e encontrou um recesso obscuro na parede do túnel. Entreri fez o mesmo, posicionando-se a uma pequena distância do drow, do outro lado do corredor.

Os segundos se passaram lentamente, marcados apenas pelo indistinto arrastar das botas. Os dois companheiros prenderam o fôlego e aguardaram pacientemente, sabendo que nada havia passado por eles ainda.

De repente, o som se multiplicou quando os duergar saíram correndo de uma porta secreta e entraram no corredor principal.

— Não podem estar longe agora! — Drizzt e Entreri ouviram um deles dizer.

— O dragão vai empanturrar a gente por essa captura! — piou um outro.

Todos envergando malha reluzente e empunhando armas de mitral, eles contornaram a última curva e apareceram diante dos companheiros escondidos.

Drizzt fitou o metal opaco de sua cimitarra e considerou qual deveria ser a precisão de seus golpes contra as armaduras de mitral. Deixou escapar um suspiro resignado ao desejar estar segurando agora sua arma mágica.

Entreri também viu o problema e sabia que precisavam compensar de algum modo as desigualdades. Rapidamente, ele sacou uma bolsa de moedas do cinto e atirou-a corredor abaixo. Ela flutuou pela obscuridade e bateu na parede onde o túnel fazia outra curva.

Os duergar do bando se aprumaram como se fossem um só.

— Logo adiante! — um deles gritou, e eles se abaixaram e arremeteram até a curva seguinte. Entre o drow e o assassino à espera.

As sombras explodiram em movimento e se precipitaram sobre os aturdidos anões cinzentos. Drizzt e Entreri atacaram juntos, aproveitando o momento de maior vantagem quando o primeiro do bando alcançava o assassino e o último passava por Drizzt.

Os duergar gritaram de horror e surpresa. Punhais, sabre e cimitarra dançavam ao redor deles numa rajada de morte cintilante, espetavam as costuras de suas armaduras, buscavam uma abertura no metal inflexível. Quando encontravam uma, enterravam a ponta no alvo com impiedosa eficiência.

Quando os duergar se recuperaram do choque inicial do ataque, dois jaziam

mortos aos pés do drow, um terceiro sob Entreri e ainda outro cambaleava para longe, apertando as entranhas com a mão ensangüentada.

— Às minhas costas! — gritou Entreri, e Drizzt, pensando na mesma estratégia, já começara a abrir caminho entre os anões desorganizados como se dançasse. Entreri abateu mais um duergar exatamente quando os dois se juntaram, pois a vítima infeliz olhara por sobre o ombro, para o drow que se aproximava, tempo suficiente para o punhal ajaezado deslizar por sob a costura na base de seu elmo.

Então, eles estavam juntos, de costas um para o outro, girando na esteira do manto um do outro e manobrando suas armas em movimentos indistintos tão semelhantes que os três duergar remanescentes hesitavam antes de atacar, tentando distinguir onde um inimigo terminava e o outro começava.

Com gritos em louvor a Trêmulo Obscuro, o monarca semelhante a um deus, eles avançaram de qualquer maneira.

Drizzt acertou uma série de golpes de uma só vez que deveria ter abatido seu oponente, mas a armadura era de um material mais resistente que a cimitarra de aço, e suas estocadas foram rechaçadas. Entreri também teve dificuldade para encontrar uma abertura e atravessar com uma estocada a malha e os escudos de mitral.

Drizzt encostou um dos ombros em seu companheiro e deixou que o outro se afastasse. Entreri compreendeu e seguiu o exemplo do drow, fazendo a volta logo atrás dele.

Gradualmente, o giro dos dois foi ganhando ímpeto, sincrônicos como dançarinos experientes, e os duergar sequer tentaram acompanhar o passo. Os oponentes se alternavam continuamente, o drow e Entreri se voltavam para repelir a espada ou o machado que o outro bloqueara na última passada. Eles deixaram o ritmo se sustentar durante algumas voltas, deixaram os duergar acompanharem os padrões de sua dança e então, Drizzt ainda na liderança, falsearam seus passos e reverteram o fluxo.

Os três duergar, uniformemente espaçados em volta da dupla, não sabiam de que direção partiria o ataque seguinte.

Entreri, que àquela altura praticamente lia cada pensamento do drow, enxergou as possibilidades. Ao se afastar de um anão particularmente confuso, fingiu um

ataque invertido, paralisando o duergar tempo suficiente para Drizzt, vindo pelo outro lado, encontrar uma abertura.

— Acabe com ele! — o assassino gritou, vitorioso.

A cimitarra fez seu trabalho.

Agora eram dois contra dois. Eles interromperam a dança e enfrentaram os oponentes de igual para igual.

Drizzt passou pelo adversário menor com um salto repentino e dançou ao longo da parede. O duergar, atento às lâminas mortíferas do drow, não notara a terceira arma de Drizzt entrar na batalha.

A surpresa do anão cinzento foi apenas superada por sua expectativa pelo golpe fatal iminente quando o manto que seguia atrás de Drizzt flutuou e caiu sobre ele, cobrindo-o com uma escuridão que somente se intensificaria no vácuo da morte.

Contrário à técnica graciosa de Drizzt, Entreri agiu com repentina fúria, imobilizando seu anão com golpes de baixo para cima e contragolpes rápidos como o raio, sempre visando a mão que empunhava a arma. O anão cinzento compreendeu a tática quando seus dedos começaram a ficar insensíveis com os cortes de vários pequenos golpes.

O duergar supercompensou, trazendo o escudo para proteger a mão vulnerável.

Exatamente como Entreri antecipara. Ele girou no sentido oposto ao movimento do oponente, encontrou as costas do escudo e uma costura na armadura de mitral logo abaixo do ombro. O punhal do assassino mergulhou furiosamente, investindo e arremessando o duergar ao chão de pedra. O anão cinzento ali ficou, arqueado sobre um cotovelo, e expeliu seus últimos suspiros.

Drizzt se aproximou do último anão, aquele que havia sido ferido no ataque inicial, recostado à parede a uma pequena distância dali, a luz das tochas a produzir um reflexo grotescamente vermelho na poça de sangue sob o seu corpo. O anão ainda estava disposto a lutar. Ele ergueu sua espada de lâmina larga para enfrentar o drow.

Era Monturo, viu Drizzt, e um silencioso pedido de misericórdia chegou à mente do drow e removeu-lhe o brilho incandescente dos olhos.

Um objeto brilhante, cintilando com os matizes de uma dezena de jóias distintas, passou girando por Drizzt e pôs fim ao seu debate interior.

O punhal de Entreri cravou-se no olho de Monturo. O anão sequer tombou, tão destro foi o golpe. Ele apenas manteve sua posição, recostado à pedra. Mas agora a poça de sangue era alimentada por dois ferimentos.

Drizzt permaneceu paralisado pela fúria e não se retraiu quando o assassino passou serenamente para recuperar a arma.

Entreri retirou o punhal rudemente, depois se virou para encarar Drizzt enquanto Monturo tombava e espadanava no sangue.

— Quatro a quatro — resmungou o assassino. — Você não acreditou que eu o deixaria me passar na contagem?

Drizzt não respondeu nem piscou.

Ambos sentiram o suor em suas palmas ao apertarem as armas, uma vontade de completar o que haviam começado na alcova lá em cima.

Tão parecidos, porém tão dramaticamente diferentes.

A fúria pela morte de Monturo não levou a melhor sobre Drizzt naquele momento, não mais do que para confirmar seus sentimentos em relação ao vil companheiro. A ânsia que tinha em matar Entreri era ainda mais profunda do que a raiva que poderia sentir por qualquer um dos atos hediondos do assassino. Matar Entreri significaria matar o lado mais sombrio de si próprio, acreditava Drizzt, pois ele poderia ter sido como aquele homem. Tratava-se de um teste do seu valor, um confronto com o que ele poderia ter se tornado. Se tivesse permanecido entre os seus — e muitas foram as vezes em que considerara sua decisão de abandonar seus costumes e sua cidade escura uma tentativa débil de distorcer a própria ordem natural —, seu próprio punhal teria encontrado o olho de Monturo.

Entreri olhava Drizzt com o mesmo desdém. Quanto potencial ele via no drow! Mas abrandado por uma fraqueza intolerável. Talvez, em seu coração, o assassino, na verdade, invejasse a capacidade de amar e de sentir compaixão que ele reconhecera em Drizzt. Tão semelhante a ele, Drizzt apenas acentuava a realidade de seu próprio vácuo emocional.

Mesmo que realmente existissem, esses sentimentos nunca chegariam a influenciar Artemis Entreri. Ele passara a vida transformando-se num instrumento de morte, e nenhum fio de luz conseguiria jamais atravessar aquela barreira empedernida de escuridão. Ele tinha a intenção de provar, a si mesmo e ao drow, que o verdadeiro guerreiro não tinha lugar para a fraqueza.

Estavam mais perto agora, embora nenhum dos dois soubesse qual deles se movera, como se forças invisíveis agissem sobre eles. As armas contraíram-se de expectativa, um esperando que o outro mostrasse as cartas.

Um esperando que o outro fosse o primeiro a se render ao desejo comum, o desafio definitivo dos princípios de sua existência.

O ruído de botas desfez o encanto.

21. O DRAGÃO De TREVAS

Do centro dos níveis inferiores, numa imensa caverna de paredes irregulares e quebradas, ocultas por sombras intensas, e um teto alto demais para a luz da fogueira mais brilhante encontrar, descansava o atual soberano do Salão de Mitral, empoleirado sobre um sólido pedestal do mais puro mitral. que se erguia de uma pilha alta e vasta de moedas e jóias, copas e armas, e incontáveis outros objetos extraídos a marteladas dos blocos toscos de mitral pelas mãos habilidosas dos artesãos anões.

Formas escuras cercavam a fera, cães descomunais de seu próprio mundo, obedientes, longevos e famintos pela carne humana ou élfica, ou qualquer outra coisa que lhes desse o prazer de uma brincadeira sangrenta antes da matança.

Trêmulo Obscuro não estava entretido agora. Os estrondos lá em cima anunciavam invasores, e um bando de duergar comentou algo sobre alguns dos seus

assassinados nos túneis, e havia boatos de que um elfo drow fora visto.

O dragão não era deste mundo. Viera do Plano das Sombras, uma imagem sombria do mundo iluminado, desconhecido dos habitantes daqui a não ser na matéria menos substancial de seus pesadelos mais tenebrosos. Trêmulo Obscuro lá detivera uma posição considerável, antigo mesmo então, e era tido em alta conta entre os dragões que dominavam o plano. Mas quando os tolos e gananciosos anões que outrora habitaram aquelas minas escavaram buracos profundos, escuros o bastante para abrir um portal para o plano do dragão, ele não perdeu tempo em atravessá-lo. Agora senhor de um tesouro dez vezes superior ao maior deles em seu próprio plano, Trêmulo Obscuro não tinha a menor intenção de retornar.

Ele lidaria com os intrusos.

Pela primeira vez desde o desbaratamento do Clã Martelo de Batalha, os latidos dos mastins sombrios preencheram os túneis e aterrorizaram até mesmo os corações dos seus tratadores duergar. O dragão os mandou para oeste em missão, rumo aos túneis superiores que circundavam o vestibulo no Vale do Guardiã, onde os companheiros haviam entrado no complexo. Com suas poderosas mandíbulas e seu inacreditável poder de dissimulação, os mastins eram de fato uma força mortífera, mas sua missão agora não era capturar e matar, e sim acosar a presa.

Na primeira batalha pelo Salão de Mitral, Trêmulo Obscuro dispersara sozinho os mineradores nas cavernas inferiores e em algumas das imensas câmaras na extremidade oriental do nível superior. Mas a vitória final escapara ao dragão, pois o fim tivera lugar nos corredores ocidentais, apertados demais para seu corpanzil escamoso.

A fera não deixaria escapar a glória novamente. Colocou seus assecas em ação para impelir quem quer ou o que quer que tivesse entrado nos salões em direção à única entrada para os níveis superiores à qual ele tinha acesso: a Garganta de Garumn.

Trêmulo Obscuro se esticou todo e abriu as asas coriáceas pela primeira vez em quase duzentos anos, e a escuridão se espalhou sob elas quando se estenderam para os lados. Os duergar que haviam permanecido na sala do trono caíram de joelhos diante da visão do soberano que se levantava, em parte por respeito mas, principalmente, por medo.

O dragão partiu, voando por um túnel secreto nos fundos da câmara, em direção ao lugar onde um dia conhecera a glória, o lugar que seus asseclas denominavam a Via de Trêmulo Obscuro em louvor ao seu soberano.

Um borrão de trevas indistinguíveis, ele se movia tão silenciosamente quanto a nuvem de escuridão que o seguia.

Wulfgar se perguntava quanto mais ele teria de se abaixar antes que alcançassem a Garganta de Garumn, pois os túneis diminuía até o tamanho dos anões à medida que se aproximavam da extremidade oriental do nível superior. Bruenor sabia que era um bom sinal, pois os únicos túneis no complexo com tetos abaixo de um metro e oitenta de altura eram os das minas mais profundas e os que haviam sido projetados para a defesa da garganta.

Mais rápido do que Bruenor havia esperado, eles encontraram a porta secreta para um túnel menor que se separava à esquerda, um ponto conhecido pelo anão, mesmo depois de dois séculos de ausência. Ele correu a mão pela parede inconspícua sob a tocha e o revelador suporte vermelho, em busca do padrão em relevo que conduziria seus dedos ao ponto exato. Ele encontrou um triângulo, depois outro, e seguiu suas linhas até o ponto central — o ponto mais baixo no vale entre os picos das montanhas gêmeas por eles representadas —, o símbolo de Dumathoin, o Guardião dos Segredos Sob a Montanha.

Bruenor o apertou com um único dedo, e a parede se afastou, abrindo-se em mais um túnel baixo. Nenhuma luz provinha daquele ali, mas um som cavernoso, como o vento através de uma face rochosa, os saudou.

Bruenor lançou uma piscadela perspicaz para os companheiros e entrou, mas diminuiu o passo quando viu as runas e os altos-relevos esculpidos nas paredes. Por toda a passagem, em cada superfície, os artesãos anões haviam deixado sua marca. Bruenor se encheu de orgulho, apesar da depressão, ao ver as expressões admiradas nos rostos dos seus amigos.

Algumas curvas depois, eles encontraram uma grade levadiça, abaixada e enferrujada, e depois dela viram a vastidão de outra caverna descomunal.

— A Garganta de Garumn — anunciou Bruenor, aproximando-se das barras de ferro. — Diziam que se podia atirar uma tocha da beirada e ela iria se apagar antes de chegar no fundo.

Quatro pares de olhos olharam admirados através do portão. Se a jornada pelo Salão de Mitral fora uma decepção para eles, pois ainda não haviam visto as paisagens mais magníficas que Bruenor mencionava com freqüência, a vista diante deles agora compensava. Eles haviam alcançado a Garganta de Garumn, embora parecesse mais um desfiladeiro de tamanho natural do que uma garganta, e esta abarcava dezenas de metros de um lado a outro e se estendia para além dos limites da visão. Eles estavam acima do piso da câmara, sendo que uma escadaria descia à direita, do outro lado da grade. Esforçando-se para enfiar as cabeças através das barras tanto quanto possível, eles enxergaram a luz de uma outra sala na base das escadas e ouviram claramente a balbúrdia de vários duergar.

À esquerda, a parede descrevia um arco até a borda, mas o abismo seguia em frente além da parede limítrofe da caverna. Uma única ponte transpunha a fenda, uma antiga construção de pedra encaixada tão perfeitamente que seu discreto arco seria capaz de agüentar um exército dos mais descomunais gigantes das montanhas.

Bruenor estudou a ponte cuidadosamente, notando que algo na estrutura não parecia estar bem certo. Ele seguiu a linha de um cabo que atravessava o abismo, imaginando que este continuava sob o soalho de pedra e se ligava a uma grande alavanca que se projetava de uma plataforma construída do outro lado mais recentemente. Duas sentinelas duergar andavam em círculos perto da alavanca, apesar de sua atitude relaxada revelar os incontáveis dias de tédio.

— Eles prepararam a coisa prá desabar! — Bruenor bufou.

Os outros imediatamente compreenderam do que ele falava.

— Tem algum outro jeito de atravessar, então? — perguntou Cattiebrie.

— Tem — respondeu o anão. — Uma saliência que dá na ponta sul da garganta. Mas são horas de marcha, e o único caminho até ela é por esta caverna!

Wulfgar agarrou as barras de ferro da grade e experimentou-as. Elas resistiram, como ele suspeitara.

— Não passaríamos por estas barras, de qualquer maneira — ele interpôs.
— A menos que você saiba onde encontrar a manivela.

— Meio dia de marcha — Bruenor replicou, como se a resposta, perfeita mente lógica para a mentalidade de um anão interessado em proteger seus tesouros, fosse óbvia. — Pelo outro caminho.

— Que gente mais alarmada — Régis disse, à meia-voz.

Ouvindo o comentário, Bruenor rezingou, agarrou Régis pelo colarinho e o ergueu até que os dois ficassem face a face.

— Minha gente é cautelosa — rosnou ele, e a frustração e a confusão voltaram a transbordar em sua fúria mal-orientada. — A gente gosta de guardar bem o que é nosso, principalmente contra ladrõezinhos com dedinhos pequenos e bocas grandes.

— Por certo que deve ter outro jeito de entrar — raciocinou Cattiebrie, apressando-se a dispersar o confronto.

Bruenor largou o halfling no chão.

— A gente consegue chegar naquela sala — ele replicou, indicando a área iluminada na base das escadas.

— Então vamos rápido — pediu Cattiebrie. — Se o barulho do desabamento deu o alarma, pode ser que a notícia ainda não tenha chegado tão longe.

Bruenor rapidamente conduziu-os pelo pequeno túnel, de volta ao corredor atrás da porta secreta.

Contornando a curva seguinte no corredor principal, cujas paredes também ostentavam runas e relevos esculpidos pelos artesãos anões, Bruenor foi novamente envolvido pelos prodígios de sua raça e logo esqueceu toda a raiva que sentia por Régis. Ouviu novamente em sua mente o repicar dos martelos no dia de Garumn e a cantoria das assembléias. Se a infâmia que encontraram ali e a perda de Drizzt haviam mitigado seu fervoroso desejo de reclamar o Salão de Mitral, as vividas recordações que o assaltavam enquanto percorriam aquele corredor realimentavam aquelas chamas.

Talvez ele retornasse com seu exército, pensou. Talvez o mitral viesse novamente a ressoar nas forjas do Clã Martelo de Batalha.

Com a idéia de reconquistar a glória do seu povo repentinamente reacesa, Bruenor olhou ao redor, para seus amigos cansados, famintos, a lamentar a perda do drow, e lembrou a si mesmo de que a missão diante dele agora era escapar do complexo e levá-los de volta à segurança.

Um brilho mais intenso logo adiante sinalizava o fim do túnel. Bruenor diminuiu o ritmo do grupo e se esgueirou até a saída. Novamente, os companheiros se viram sobre uma sacada de pedra, sobranceando outro corredor, uma imensa passagem, praticamente uma câmara, com um teto alto e paredes ornamentadas. As tochas ardiam a cada poucos passos de ambos os lados, dispostas paralelamente logo abaixo deles.

Um nó se formou na garganta de Bruenor quando ele pôs os olhos nos entalhes que revestiam a parede oposta, do outro lado, grandes baixos-relevos esculpidos que representavam Garumn, Bangor e todos os patriarcas do Clã Martelo de Batalha. Ele se perguntou, e não pela primeira vez, se seu próprio busto um dia teria lugar junto aos de seus ancestrais.

— De seis a dez deles, acho eu — murmurou Cattiebrie, mais atenta ao clamor que provinha de uma porta parcialmente aberta à esquerda, a sala que eles viram desde a câmara no alto da garganta. Os companheiros estavam pelo menos seis metros acima do chão do corredor maior. À direita, uma escadaria descia até o chão e, depois dela, o túnel serpenteava de volta aos grandes salões.

— Salas laterais onde outros podem estar escondidos? — Wulfgar perguntou a Bruenor.
O anão chacoalhou a cabeça.

— Tem uma ante-sala, e apenas uma — ele respondeu. — Só que mais salas ficam dentro da caverna da Garganta de Garumn. Se estão ou não cheias de cinzentos, não sei. Mas não ligue prá eles; vamos passar por esta sala e pela porta do outro lado prá chegar na garganta.

Wulfgar bateu o martelo contra a mão e o segurou em posição de luta.

— Então vamos — rosnou ele, partindo na direção da escada.

— E quanto aos dois na outra caverna? — perguntou Régis, detendo o bárbaro ansioso com a mão.

— Eles vão derrubar a ponte antes que a gente chegue na garganta — acrescentou Cattiebrie.

Bruenor cofiou a barba, depois olhou para a filha.

— Como 'tá sua pontaria? — perguntou-lhe. Cattiebrie segurou o arco mágico diante dela.

— Boa o suficiente para abater as duas sentinelas — ela respondeu.

— Vai pro outro túnel — disse Bruenor. — Ao primeiro som de batalha, mate eles. E seja ligeira, menina; essa escória de covardes provavelmente vai derrubar a ponte ao primeiro sinal de encrenca!

Com um aceno de cabeça, ela partiu. Wulfgar a observou desaparecer no corredor, agora não tão determinado a lutar, sem saber que Cattiebrie estaria segura atrás deles.

— E se os cinzentos tiverem reforços por perto? — ele perguntou a Bruenor. — E quanto a Cattiebrie? Ela terá o caminho bloqueado e não poderá voltar para nós.

— Sem choro, garoto! — Bruenor retrucou, também desconfortável com sua decisão de dividir o grupo. — 'Cê 'tá apaixonado por ela, eu acho, apesar de 'cê não querer admitir. Ponha na cabeça que Cat é uma guerreira, treinada por mim. O outro túnel é bastante seguro. Os cinzentos ainda não encontraram ele, pelo que pude ver. A garota tem experiência e sabe se cuidar! Você se concentre no combate que tem pela frente. O melhor que tê pode fazer por ela é acabar com esses cães de barba cinzenta mais rápido do que a gente deles é capaz de chegar aqui!

Foi preciso algum esforço, mas Wulfgar desviou os olhos do corredor e voltou a focalizar o olhar na porta aberta lá embaixo, preparando-se para a tarefa imediata.

Sozinha agora, Cattiebrie percorreu silenciosamente a pequena distância do corredor e desapareceu pela porta secreta.

— Pare! — Sidnéia ordenou a Bok, e ela também se deteve, sentindo que alguém estava logo adiante. Ela se esgueirou um pouco mais à frente, com o golem em seus calcanhares, e espiou o túnel depois da curva seguinte, esperando que tivesse

encontrado os companheiros. Havia apenas o corredor vazio diante dela.

A porta secreta se fechara.

Wulfgar inspirou fundo e avaliou as chances de vitória. Se a estimativa de Cattiebrie estivesse correta, ele e Bruenor estariam em grande desvantagem numérica quando irrompessem pela porta. Sabia que não tinham outras opções. Inspirando mais uma vez para se acalmar, partiu novamente em direção às escadas, com Bruenor logo em sua cola e Régis seguindo hesitantemente atrás.

O bárbaro não diminuiu o ritmo de suas longas passadas, nem se desviou da rota mais direta até a porta, porém, o primeiro som que todos eles ouviram não foram as pancadas de Garra de Palas nem o habitual grito de guerra do bárbaro, a clamar por Tempus, mas a canção de batalha de Bruenor Martelo de Batalha.

Era sua terra natal, e sua luta, e o anão colocava a responsabilidade pela segurança de seus companheiros diretamente sobre os próprios ombros. Ele passou correndo por Wulfgar quando chegaram à base da escada e arrebentou a porta, com o machado de mitral de seu heróico homônimo erguido diante dele.

— Este é pelo meu pai! — ele gritou, rachando o elmo reluzente do duergar mais próximo com um único golpe. — Este é pelo pai do meu pai! — berrou, abatendo o segundo. — E este é pelo pai do pai do meu pai!

A linhagem de Bruenor era realmente longa. Os anões cinzentos jamais tiveram a menor chance.

Wulfgar dera início a sua investida logo depois de perceber que Bruenor passava correndo por ele mas, quando entrou na sala, três duergar estavam mortos, e o furioso Bruenor estava prestes a derrubar o quarto. Outros seis corriam de um lado para outro tentando se recuperar daquele ataque selvagem e, principalmente, tentando sair pela outra porta e entrar na caverna da garganta onde poderiam se reagrupar. Wulfgar arremessou Garra de Palas e abateu mais um, e Bruenor saltou sobre a quinta vítima antes que o anão cinzento atravessasse o portal.

Do outro lado da garganta, as duas sentinelas ouviram o início da luta ao mesmo tempo que Cattiebrie mas, sem compreender o que acontecia, hesitaram.

Cattiebrie, não.

Um raio de prata lampejou pelo abismo, explodiu no peito de um dos atalaias, e a poderosa magia da flecha atravessou impetuosamente a armadura de mitral e arremessou-o para trás e para os braços da morte.

O segundo se lançou imediatamente para a alavanca, mas Cattiebrie completou serenamente a tarefa. A segunda flecha flamejante o atingiu no olho.

Os anões desbaratados na sala abaixo entraram em grande número na caverna abaixo dela, e outros, provenientes das salas que ficavam depois da primeira, correram para se juntar a eles. Cattiebrie sabia que Wulfgar e Bruenor logo apareceriam também, bem no meio de um exército a postos!

A avaliação de Bruenor sobre Cattiebrie fora precisa. Ela era uma guerreira e estava tão disposta a enfrentar a desigualdade como qualquer homem-de-armas vivo. Ela esqueceu todos os temores em relação aos amigos e se posicionou para ser da maior ajuda possível. Com os olhos e o queixo enrijecidos de determinação, ela ergueu Taulmaril e lançou uma barragem de morte contra o exército que se congregava, o que gerou o caos entre eles e fez com que muitos corressem em busca de abrigo.

Bruenor apareceu aos brados, salpicado de sangue, o machado de mitral rubro com a matança e ainda uma centena de ancestrais para vingar. Wulfgar vinha logo atrás, consumido pela sede de sangue, cantava para seu deus da guerra e jogava longe os pequenos inimigos com a mesma facilidade que abria caminho por entre os fetos numa trilha de floresta.

A barragem de Cattiebrie não se abrandou, e uma flecha flamejante depois da outra encontrou seu alvo letal. A guerreira interior a possuiu completamente, e suas ações permaneciam às margens dos seus pensamentos conscientes. Metodicamente, ela pedia mais uma flecha e a aljava mágica de Anariel obedecia. Taulmaril entoava sua própria canção e, na esteira de suas notas, jaziam os corpos chamuscados e arruinados de muitos duergar.

Régis permaneceu na retaguarda durante toda a luta, sabendo que seria mais um problema do que uma ajuda para seus amigos no grosso da batalha, pois só acrescentaria mais um corpo a ser protegido quando eles já tinham muito com o que se preocupar. Ele viu que Bruenor e Wulfgar tinham conseguido uma vantagem com presteza suficiente para reclamar a vitória, mesmo contra os diversos inimigos que entravam na caverna para enfrentá-los de modo que Régis agora se certificava de

que os oponentes caídos na sala estivessem mortos de fato e não se esgueirariam para atacá-los pelas costas.

Mas também para se certificar de que quaisquer objetos de valor possuídos por aqueles cinzentos não se desperdiçassem nos cadáveres.

Ele ouviu a pesada pancada de uma bota atrás dele. Mergulhou de lado e rolou para o canto exatamente quando Bok atravessou estrondosamente a porta, alheio à presença dele. Quando recuperou a voz, Régis fez menção de avisar os amigos com um berro.

Mas, então, Sidnéia entrou na sala.

Dois de uma só vez tombaram diante dos golpes do martelo de guerra de Wulfgar. Incitado pelos trechos que ele ouvia dos gritos de guerra enfurecidos do anão — "... pelo pai do pai do pai do pai do pai do meu pai..." —, Wulfgar ostentava um sorriso impiedoso ao atravessar as fileiras desorganizadas dos duergar. Flechas incendiavam linhas de prata bem ao seu lado enquanto buscavam as vítimas, mas ele confiava o bastante em Cattiebrie para não temer um tiro perdido. Seus músculos desferiram mais um golpe esmagador, e nem mesmo a armadura reluzente dos duergar oferecia qualquer proteção contra a força bruta do bárbaro.

Mas, então, braços ainda mais fortes que os dele o envolveram por trás.

Os poucos duergar que restavam diante dele não reconheceram Bok como um aliado. Fugiram aterrorizados rumo à ponte sobre o abismo, esperando atravessar e destruir a rota que seria tomada por seus perseguidores depois de passarem.

Cattiebrie os abateu.

Régis não fez nenhum movimento brusco, pois conhecia o poder de Sidnéia devido ao confronto na sala oval. O raio de energia da feiticeira havia derrubado tanto Bruenor quanto Wulfgar; o halfling estremeceu ao pensar o que a mágica faria a ele.

Sua única chance era o pingente de rubi, ele pensou. Se conseguisse prender Sidnéia em seu encanto hipnótico, poderia detê-la tempo suficiente para que seus amigos voltassem. Lentamente, ele moveu a mão sob o paletó, os olhos assestados sobre a feiticeira, atento ao início de um raio letal.

A varinha de Sidnéia continuou enfiada no cinto. Ela tinha um outro truque planejado para o pequeno. Murmurou um cântico breve, depois abriu os dedos da mão, apontou-a para Régis e soprou suavemente, lançando um filamento membranoso na direção dele.

Régis compreendeu a natureza do encantamento quando o ar ao redor dele se encheu repentinamente de teias flutuantes: pegajosas teias de aranha. Elas aderiram a todo o seu corpo, desaceleraram seus movimentos e preencheram a área ao redor dele. Sua mão apertava o pingente de rubi, mas a teia o tinha inteiramente sob domínio.

Deleitando-se no exercício de seu poder, Sidnéia se voltou para a porta e para a batalha que era travada depois dela. Preferia recorrer aos seus poderes interiores, mas compreendendo a força dos outros inimigos, ela sacou a varinha.

Bruenor deu cabo do último dos anões cinzentos que o enfrentavam. Ele recebera muitos golpes, alguns sérios, e boa parte do sangue que o cobria era seu mesmo. Todavia, a fúria interior que ele desenvolvera ao longo dos séculos o fazia ignorar a dor. Sua sede de sangue fora saciada, mas apenas até que ele se virasse em direção à ante-sala e visse Bok erguendo Wulfgar no ar para esmagá-lo até a morte.

Cattiebrie também o viu. Horrorizada, ela tentava atingir o golem com um tiro limpo mas, com Wulfgar a se debater desesperadamente, os combatentes se confundiam com demasiada frequência para que ela ousasse disparar.

— Ajuda ele! — ela implorou a Bruenor, à meia-voz, já que tudo o que podia fazer era assistir.

Metade do corpo de Wulfgar estava entorpecido pela força inacreditável dos braços magicamente fortalecidos de Bok. Entretanto, ele conseguiu se torcer, dar a volta, encarar o adversário e enfiar uma das mãos no olho do golem, e depois empurrar com toda a sua força, tentando desviar um pouco da energia do monstro.

Bok parecia não notar.

Wulfgar deu com Garra de Palas na cara do monstro com toda a força que foi capaz de reunir sob circunstâncias tão difíceis; ainda assim, um golpe que teria abatido um gigante.

Mais uma vez, Bok pareceu não notar.

Os braços o apertavam implacavelmente. Uma onda de tontura varreu o bárbaro. Seus dedos formigavam com o entorpecimento. O martelo caiu ao solo.

Bruenor estava quase lá, trazia o machado erguido e pronto para começar a retalhar. Mas, quando o anão passou pela porta aberta da ante-sala, um ofuscante clarão de energia se projetou contra ele. Atingiu-lhe o escudo, por sorte, e desviouse rumo ao teto da caverna, mas a força bruta do raio derrubou Bruenor. Ele sacudiu a cabeça, incrédulo, e debateu-se até conseguir se sentar.

Cattiebrie viu o raio e se lembrou da rajada semelhante que derrubara tanto Bruenor quanto Wulfgar na sala oval. Instintivamente, sem a menor hesitação ou preocupação por sua própria segurança, ela partiu, correu de volta pela passagem, impelida pela noção de que, se não conseguisse chegar até a feiticeira, seus amigos não teriam chance.

Bruenor estava mais preparado para o segundo raio. Viu Sidnéia dentro da ante-sala apontar a varinha na direção dele. Mergulhou de bruços e jogou o escudo acima da cabeça, de frente para a feiticeira. O escudo resistiu de novo à rajada, desviando a energia inofensivamente para longe, mas Bruenor sentiu a proteção enfraquecer sob o impacto e compreendeu que esta não resistiria a um outro golpe.

Os teimosos instintos de sobrevivência do bárbaro arrancaram sua mente errante das garras do desfalecimento e trouxeram-na de volta à batalha. Ele não chamou pelo martelo, pois sabia que este seria de pouca utilidade contra o golem e, de qualquer maneira, ele duvidava que fosse capaz de segurá-lo. Invocou sua força, envolvendo o pescoço de Bok com seus braços descomunais. Seus músculos delineados se retesaram tanto que chegaram ao limite do rompimento e até o ultrapassaram com o esforço. Ele não conseguia respirar; Bruenor não chegaria a tempo. Ele afastou a dor e o medo com um grunhido e enfrentou a sensação de entorpecimento com um esgar.

E torceu com toda a sua força.

Régis finalmente conseguiu tirar a mão e o pingente de sob o paletó.

— Espere, feiticeira! — ele gritou para Sidnéia, sem esperar que ela o ouvisse, mas alimentando apenas a esperança de distrair a atenção dela tempo suficiente para que ela visse a jóia de relance e rezando para que Entreri não a tivesse informado

sobre os poderes hipnóticos do rubi.

Mais uma vez, a desconfiança e o sigilo do grupo maligno agiu contra eles mesmos. Alheia aos perigos do rubi do halfling, Sidnéia olhou de relance para ele com o canto dos olhos, mais para garantir que sua teia ainda o prendia firmemente do que para ouvir as palavras que ele porventura tivesse a dizer.

Um brilho vermelho prendeu-lhe a atenção mais completamente do que ela pretendia e um bom tempo se passou antes que ela conseguisse desviar os olhos.

Na passagem principal, Cattiebrie se abaixou e seguiu em frente o mais rápido possível. Então, ela ouviu os latidos.

Os mastins das sombras encheram os corredores com seus gritos agitados e o terror se apossou de Cattiebrie. Os mastins ainda estavam longe, mas os joelhos da moça cederam quando o som espectral baixou sobre ela, ecoando de uma parede a outra e envolvendo-a numa confusão desconcertante. Ela rilhou os dentes para resistir ao ataque e prosseguiu com todo o vigor. Bruenor precisava dela, Wulfgar precisava dela. Ela não os decepcionaria.

Chegou à sacada e desceu correndo as escadas, encontrando fechada a porta para a ante-sala. Maldizendo a sorte, pois ela esperara acertar a feiticeira de longe, lançou Taulmaril sobre o ombro, sacou sua espada e arremeteu às cegas e audaciosamente.

Entrelaçados num abraço mortal, Wulfgar e Bok cambaleavam pela caverna, algumas vezes perigosamente perto da garganta. O bárbaro rivalizava em força com a construção mágica de Dendibar; nunca antes enfrentara um adversário como aquele. Furiosamente, ele movia a imensa cabeça de Bok de um lado para outro, vencendo a resistência do monstro. Então, ele passou a girá-la numa só direção e prosseguiu com cada grama de energia que ainda lhe restava. Ele não se lembrava da última vez em que conseguira respirar, já não sabia mais quem era nem onde estava.

Sua absoluta teimosia se recusava a ceder.

Ele ouviu o estalido dos ossos e não havia como saber se havia sido a própria espinha ou o pescoço do golem. Bok jamais estremeceu nem afrouxou seu abraço tenaz. A cabeça girava facilmente agora, e Wulfgar, impelido pela escuridão final que começava a baixar sobre ele, puxou e torceu numa última comoção de rebeldia.

A pele se rasgou. O enchimento sanguinolento da criação do mago se derramou nos braços e no peito de Wulfgar, e a cabeça foi arrancada. Wulfgar, para seu próprio assombro, pensou ter vencido.

Bok não pareceu notar.

O início do encanto hipnotizador do pingente de rubi se desfez quando a porta se abriu impetuosamente, mas Régis fizera sua parte. Quando Sidnéia reconheceu o perigo iminente, Cattiebrie estava perto demais para que ela lançasse qualquer encantamento.

O olhar de Sidnéia se travou numa fixidez aturdida, os olhos arregalados em confuso protesto. Todos os seus sonhos e planos futuros tombaram diante dela naquele instante. Ela tentou gritar uma recusa, certa de que os deuses do destino tinham um papel mais importante planejado para ela em seu projeto do universo, convencida de que eles não permitiriam que a estrela brilhante daquele poder fluorescente se extinguísse antes mesmo de realizar todo o seu potencial.

Mas uma varinha de madeira fina é de pouca serventia para bloquear uma lâmina de metal.

Cattiebrie nada viu além do alvo, nada sentiu naquele instante a não ser a necessidade do dever. Sua espada rachou a débil varinha e se enterrou no alvo.

Ela fitou o rosto de Sidnéia pela primeira vez. O próprio tempo pareceu parar.

A expressão de Sidnéia não mudara, os olhos e a boca ainda estavam abertos, recusando aquela possibilidade.

Cattiebrie assistiu, horrorizada e impotente, aos últimos bruxuleios de esperança e ambição que desapareciam dos olhos de Sidnéia. O sangue quente jorrou sobre o braço de Cattiebrie. A última inspiração de Sidnéia soou impossivelmente alta.

E Sidnéia deslizou, tão lentamente, para longe da lâmina e adentrou o reino da morte.

Um único talho violento do machado de mitral decepou um dos braços de Bok e Wulfgar despencou, livre. Caiu sobre um joelho, mal-e-mal consciente. Seus imensos pulmões agiram por reflexo e aspiraram uma grande quantidade de oxigênio

revigorante.

Sentindo claramente a presença do anão, mas sem olhos para focalizar o alvo, o golem sem cabeça investiu atrapalhadamente contra Bruenor e errou feio.

Bruenor não compreendia as forças mágicas que guiavam o monstro, ou que o mantinham vivo, e não tinha a menor vontade de testar sua perícia em combate com aquela coisa. Ele enxergou uma alternativa.

— Vem cá, seu monte imundo de bosta de orc — provocou ele, aproximandose da garganta. Num tom mais sério, gritou para Wulfgar — Prepara o martelo, garoto.

Bruenor teve de repetir o pedido várias vezes e, quando Wulfgar começou a ouvi-lo, Bok tinha feito o anão retroceder até a saliência.

Apenas meio consciente de suas ações, Wulfgar encontrou o martelo de guerra de volta em suas mãos.

Bruenor parou, os calcanhares no ar, um sorriso no rosto, aceitando a morte. O golem também se deteve, compreendendo de algum modo que Bruenor não tinha para onde fugir.

Bruenor se jogou no chão quando Bok atacou. Garra de Palas atingiu as costas da coisa, empurrando-a sobre o anão. O monstro caiu em silêncio, sem ouvidos para ouvir o som do ar que passava rapidamente por ele.

Cattiebrie ainda estava de pé e imóvel sobre o corpo da feiticeira quando Wulfgar e Bruenor entraram na ante-sala. Os olhos e a boca de Sidnéia continuavam abertos em silenciosa recusa, uma tentativa inútil de desmentir a poça de sangue que se aprofundava em volta de seu corpo.

O trajeto das lágrimas umedecia o rosto de Cattiebrie. Ela havia abatido goblinóides e anões cinzentos, um ogro e um yeti da tundra certa vez, mas nunca matara um ser humano. Nunca antes fitara olhos tão semelhantes aos seus e observara a luz abandoná-los. Nunca antes compreendera a complexidade de sua vítima, ou mesmo que a vida que ela tirara existia fora do momentâneo campo de batalha.

Wulfgar foi até ela e a abraçou em total solidariedade enquanto Bruenor

libertava o halfling dos últimos filamentos de teia.

O anão treinara Cattiebrie para lutar e deleitara-se com as vitórias dela contra orcs e outros monstros, feras hediondas que inquestionavelmente mereciam a morte. No entanto, ele sempre acalentara a esperança de que sua amada Cattiebrie fosse poupada daquela experiência.

Mais uma vez, o Salão de Mitral se manifestava como uma fonte de sofrimento para os seus amigos.

Uivos distantes ecoaram além da porta aberta atrás deles. Cattiebrie devolveu a espada à bainha, sem nem mesmo pensar em limpar o sangue da lâmina, e acalmou-se.

— A perseguição não terminou — ela disse categoricamente. — Já passou da hora da gente partir.

Ela os conduziu para fora da sala então, mas deixou uma parte dela, o pedestal de sua inocência, para trás.

22. O ELMO QUEBRADO

O ar arruflava em suas asas negras como o ribombar contínuo de trovoadas distantes quando o dragão deixou impetuosamente a passagem e entrou na Garganta de Garumn, usando a mesma saída pela qual Drizzt e Entreri haviam passado apenas alguns minutos antes. Os dois, dez ou doze metros acima, rente à parede, permaneceram perfeitamente imóveis, não ousando sequer respirar. Sabiam que o tenebroso senhor do Salão de Mitral chegara.

A nuvem negra que era Trêmulo Obscuro passou rápida por eles, sem nada perceber, e planou pela extensão do abismo. Drizzt, na liderança, escalou a face da garganta, enterrando as unhas na pedra a fim de encontrar quaisquer apoios possíveis e, em seu desespero, confiou neles inteiramente. Ouvira sons de batalha bem acima

dele assim que entrara no abismo e sabia que, mesmo se os amigos tivessem obtido a vitória até ali, logo seriam confrontados por um inimigo mais poderoso do que qualquer outra coisa que já haviam enfrentado.

Drizzt estava determinado a lutar ao lado deles.

Entreri igualava o ritmo do drow, desejando manter-se junto dele, apesar de ainda não ter formulado um plano exato de ação.

Wulfgar e Cattiebrie apoiavam um ao outro enquanto caminhavam. Régis continuava ao lado de Bruenor, preocupado com os ferimentos do anão, mesmo que este não se importasse.

— Cuide da própria pele, Ronca-bucho — ele retrucava insistentemente, apesar de Régis notar que a aspereza de Bruenor diminuía. O anão parecia um tanto quanto constrangido pela maneira como agira anteriormente. — Minhas feridas vão cicatrizar; não vá pensando que 'cê vai se livrar de mim tão fácil! A gente vai ter bastante tempo prá cuidar delas assim que deixarmos este lugar prá trás.

Régis havia parado de andar e trazia uma expressão perplexa no rosto. Bruenor se virou e olhou para o halfling, também confuso, e perguntou-se se havia novamente ofendido o halfling de algum modo. Wulfgar e Cattiebrie estacaram atrás de Régis e esperaram alguma indicação do problema, sem saber o que se passara entre ele e o anão.

— Qual é sua queixa? — indagou Bruenor.

Régis não se incomodara com nada que Bruenor dissesse, nem com o anão em momento algum. Era Trêmulo Obscuro que ele havia percebido, uma súbita frialdade que penetrara a caverna, uma infâmia que insultava o elo de afeição dos companheiros com sua mera presença.

Bruenor estava prestes a falar novamente quando também sentiu a aproximação do dragão das trevas. Olhou para a garganta assim que a ponta da nuvem negra ultrapassou a beirada do abismo — ao longe, à esquerda, depois da ponte — e partiu rapidamente na direção deles.

Cattiebrie conduziu Wulfgar para um lado, depois ele passou a arrastá-la a toda a pressa. Régis voltou correndo para a ante-sala.

Bruenor recordava.

O dragão das trevas, o monstro abominável que, em última instância, dizimara sua gente e os obrigara a fugir para os corredores menores do nível superior. Com o machado de mitral erguido e os pés fixos à pedra logo abaixo, ele esperou.

O negrume mergulhou sob o arco da ponte de pedra, depois se alçou até a saliência. Garras como pontas de lança se prenderam à beirada da garganta, e, diante de Bruenor, Trêmulo Obscuro se sentou sobre as patas traseiras em todo o seu terrível esplendor, a serpente usurpadora a encarar o legítimo Rei do Salão de Mitral.

— Bruenor! — suplicou Régis, sacando sua pequena maça e voltando para a caverna, sabendo que nada havia a fazer senão morrer ao lado do amigo condenado.

Wulfgar lançou Cattiebrie para trás dele e voltou-se para o dragão.

A serpente, com os olhos fixos na expressão inflexível do anão, sequer notou Garra de Palas girando em sua direção, nem a intrépida investida do imenso bárbaro.

O poderoso martelo de guerra atingiu as escamas negras como a plumagem de um corvo, mas foi rechaçado, inócuo. Enfurecido por alguém ter interrompido o momento de sua vitória, Trêmulo Obscuro lançou um olhar feroz para Wulfgar.

E soprou.

A mais absoluta escuridão envolveu Wulfgar e exauriu a força dos seus ossos. Ele sentiu como se caísse, como se caísse eternamente e não houvesse ali a pedra para recebê-lo.

Cattiebrie gritou e correu até ele, indiferente ao risco que ela própria corria ao mergulhar na nuvem negra do hálito de Trêmulo Obscuro.

Bruenor tremeu de raiva, tremeu pela sua gente morta havia tanto tempo e pelo seu amigo.

— Dá o fora da minha casa! — ele bradou para Trêmulo Obscuro, depois investiu de cabeça e lançou-se contra o dragão, com o machado a golpear furiosamente, tentando impelir o monstro por sobre a beirada. O fio de mitral da arma foi mais efetivo contra as escamas do que o martelo de guerra, mas o dragão

resistiu.

Uma pata pesada lançou Bruenor de costas ao solo e, antes que este pudesse se levantar, o pescoço flexível como um látigo baixou sobre ele, e o anão foi erguido na bocarra do dragão.

Régis recuou mais uma vez, tremendo de medo.

— Bruenor! — ele suplicou novamente e, dessa vez, suas palavras não pas saram de um sussurro.

A nuvem negra se dissipou ao redor de Cattiebrie e Wulfgar, mas o bárbaro recebera a força total da insidiosa peçonha de Trêmulo Obscuro. Ele quis fugir, mesmo que a única rota de fuga fosse mergulhar de cabeça garganta abaixo. Os latidos dos mastins das sombras, embora ainda estivessem a muitos minutos de distância, cerraram-se sobre ele. Todas as suas fendas — o esmagamento do golem, os cortes infligidos pelos anões cinzentos — doíam vividamente, fazendo com que ele se encolhesse a cada passo, apesar de a adrenalina da batalha ter tantas vezes antes ignorado ferimentos muito mais graves e dolorosos.

O dragão parecia a Wulfgar dez vezes mais poderoso, e ele não conseguia sequer se resolver a erguer uma arma contra a fera, pois acreditava até o âmago que Trêmulo Obscuro não seria derrotado.

O desespero o deteve onde o fogo e o aço falharam. Cambaleando, ele retrocedeu com Cattiebrie em direção a uma outra sala, deixando-se arrastar por ela, já sem forças.

Bruenor perdeu todo o fôlego quando a terrível bocarra se fechou sobre ele. Agarrou-se teimosamente ao machado e até mesmo conseguiu desferir um ou dois golpes.

Cattiebrie empurrou Wulfgar através da porta, para dentro do abrigo da pequena sala, depois deu meia-volta para lutar na caverna.

— Seu bastardo filho de um lagarto demoníaco! — disse ela, com veemência, ao colocar Taulmaril em ação. Flechas flamejantes e prateadas abriram buracos na armadura negra de Trêmulo Obscuro. Quando Cattiebrie compreendeu o grau de eficácia de sua arma, ela se agarrou a um plano desesperado. Apontando os disparos seguintes para os pés do monstro, procurou expulsá-lo da saliência.

Tremulo Obscuro pulou, dolorido e confuso, quando os virotes ardentes o atingiram com um zunido. O ódio fervilhante dos olhos semicerrados do dragão se abateu sobre a moça corajosa. Ele cuspiu a forma alquebrada de Bruenor no chão e rugiu:

— Conheça o medo, menina tola! Experimente o meu hálito e saiba que está condenada! — Os pulmões negros se expandiram, pervertendo o ar inspirado e transformando-o na nuvem fétida de desespero.

Então, a pedra na beirada da garganta se desprende.

Foi pequena a alegria de Régis quando o dragão caiu. Ele conseguiu arrastar Bruenor de volta à ante-sala, mas não tinha idéia do que fazer em seguida. Atrás dele, aproximavam-se os implacáveis mastins das sombras; ele se achava separado de Wulfgar e Cattiebrie e não ousava atravessar a caverna sem saber se o dragão realmente morrera. Fitou a forma maltratada e coberta de sangue de seu mais antigo amigo, sem a menor idéia de como poderia começar a ajudá-lo, ou até mesmo se Bruenor ainda vivia.

Somente a surpresa retardou os instantâneos guinchos de alegria de Régis quando Bruenor abriu os olhos e piscou.

Drizzt e Entreri colaram-se à parede quando as pedras da saliência arrebatada passaram perigosamente perto deles. O deslizamento só durou um instante, e Drizzt voltou a subir imediatamente, desesperado para chegar aos amigos.

No entanto, ele precisou parar novamente e aguardar, ansioso, até que a forma negra do dragão em queda passasse por ele, depois se recuperou rapidamente e voltou a se movimentar em direção à beirada.

— Como? — Régis perguntou, pasmo diante do anão.

Bruenor se remexeu desconfortavelmente e se esforçou para ficar de pé. A malha de mitral resistira à mordida do dragão, mas Bruenor fora terrivelmente esmagado e a experiência deixou nele fileiras de profundas equimoses e, provavelmente, um grande número de costelas quebradas. Contudo, o resistente anão ainda estava muito vivo e alerta, ignorava a dor considerável que sentia para dar atenção à questão mais importante diante dele: a segurança de seus amigos.

— Cadê o garoto? E Cattiebrie? — insistiu imediatamente, e os uivos dos mastins das sombras ao fundo acentuaram o desespero da sua voz.

— Numa outra sala — Régis respondeu, indicando a área à direita, passando a porta que se abria para a caverna.

— Cat! — gritou Bruenor. — 'Cê 'tá bem?

Depois de uma pausa aturdida, pois Cattiebrie também não esperara ouvir a voz de Bruenor novamente, ela respondeu:

— Wulfgar não consegue mais lutar, eu receio! Um feitiço do dragão, pelo que vejo! Mas, na minha opinião, a gente deve partir! Os cães vão chegar aqui muito antes do que eu gostaria!

— É! concordou Bruenor, levando a mão à pontada de dor em seu flanco ao berrar. — Mas 'cê viu a serpente?

— Não, nem ouvi o monstro! — veio a resposta incerta.

Bruenor olhou para Régis.

— Ele caiu, e não voltou ainda — o halfling respondeu ao olhar inquisitivo, tampouco convencido de que Trêmulo Obscuro fora derrotado tão facilmente.

— A gente não tem escolha, então! — gritou Bruenor. — A gente tem que chegar na ponte! Dá prá trazer o garoto?

— Foi só a vontade de lutar dele que saiu machucada! — respondeu Cattiebrie. — Vamos estar lá com vocês!

Bruenor agarrou o ombro de Régis, amparando o amigo ansioso.

— Vamos indo, então! — vociferou ele, com sua familiar voz confiante.

Régis sorriu, apesar do pavor, diante da reaparição do antigo Bruenor. Sem que precisasse ser persuadido, ele deixou a sala ao lado do anão.

Mal haviam dado o primeiro passo em direção à garganta e a nuvem negra que

era Trêmulo Obscuro novamente galgou a beirada.

— 'Cê viu? — gritou Cattiebrie.

Bruenor recuou para dentro da sala, vendo o dragão com bastante clareza. A morte o acossava, insistente e inescapável. O desespero anulou sua determinação, não por si mesmo, pois sabia que seguira o curso lógico da própria sina ao retornar ao Salão de Mitral — um destino que fora estampado na tessitura de seu próprio ser desde o dia em que sua gente fora chacinada —, mas seus amigos não deveriam perecer daquela maneira. Não o halfling, que antes sempre encontrara um modo de escapar de toda e qualquer armadilha. Não o garoto, com tantas aventuras gloriosas diante dele.

E não a sua menina. Cattiebrie, sua própria filha querida. A única luz que de fato brilhara nas minas do Clã Martelo de Batalha, no Vale do Vento Gélido.

Somente a morte do drow, companheiro sincero e mais caro amigo, já fora um preço demasiado alto por sua audácia egoísta. A perda que o afrontava agora era simplesmente excessiva para que ele a suportasse.

Seus olhos dardejaram pela pequena sala. Tinha de haver uma alternativa. Se um dia demonstrara sua fé nos deuses anões, ele rogava agora que lhe concedessem uma única coisa. Que lhe dessem uma alternativa.

Havia uma pequena cortina numa das paredes da sala. Bruenor olhou para Régis, curioso.

O halfling deu de ombros.

— Uma despesa — disse ele. — Nada de valor. Nem mesmo uma arma.

Bruenor não aceitou a resposta. Ele atravessou correndo a cortina e começou a vasculhar os engradados e sacos que se encontravam lá dentro. Comida desidratada. Pedacos de madeira. Um manto sobressalente. Um odre de água.

Um barril de óleo.

Trêmulo Obscuro esvoaçava de lá para cá ao longo da extensão da garganta, à espera dos invasores para enfrentá-los nos próprios termos no interior da vasta caverna, confiante que os mastins das sombras levantariam a caça.

Drizzt praticamente alcançara o nível do dragão, prosseguindo vigorosamente em face do perigo, sem qualquer outra preocupação que não seus amigos.

— Espere! — Entreri gritou para ele, um pouco mais abaixo. — Você está tão determinado assim a se matar?

— Dane-se o dragão! — Drizzt sibilou como resposta. — Não vou me encolher nas sombras e assistir à destruição dos meus amigos.

— E o que você ganharia morrendo com eles? — veio a resposta sarcástica. — Você é um idiota, drow. Você vale muito mais do que todos os seus lamentáveis amigos juntos!

— Lamentáveis? — Drizzt repetiu, incrédulo. — Eu lamento é por você, assassino.

A desaprovação do drow ofendeu Entreri mais do que ele próprio teria esperado.

— Então lamente por si mesmo! — ele devolveu, furioso. — Pois você é mais parecido comigo do que gostaria de acreditar!

— Se eu não for até eles, suas palavras serão verdadeiras — continuou Drizzt, agora mais calmo. — Pois então minha vida não terá qualquer valor, menos ainda do que a sua! Caso eu aceitasse a impiedosa inanidade que domina o seu mundo, toda a minha vida não passaria então de uma mentira. — Ele voltou a subir, esperando honestamente morrer, mas seguro em sua percepção de que era realmente muito diferente do assassino que o seguia.

Seguro, também, por saber que escapara à própria herança.

Bruenor voltou a atravessar a cortina com um sorriso selvagem no rosto, um manto embebido em óleo sobre o ombro e o barril amarrado às costas. Régis o fitou na mais completa confusão, apesar de adivinhar o bastante do que o anão tinha em mente para se preocupar com o amigo.

— Que é que 'cê 'tá olhando? — disse Bruenor, com uma piscadela.

— Você é louco — respondeu Régis, e o plano de Bruenor ficava cada vez mais

claro quanto mais ele estudava o anão.

— Sei, a gente concordou nisso antes da viagem começar! — riu Bruenor, desdenhoso. Ele se acalmou subitamente, o brilho selvagem se abrandou e se converteu numa preocupação afetuosa por seu pequeno amigo. — 'Cê não merecia o jeito que eu te tratei, Ronca-bucho — disse ele, mais à vontade do que jamais estivera ao se desculpar.

— Eu nunca tive um amigo mais leal do que Bruenor Martelo de Batalha — replicou Régis.

Bruenor retirou o elmo cravado de pedras preciosas da cabeça e o jogou para o halfling, confundindo Régis ainda mais. Levou uma das mãos às costas e soltou uma tira amarrada entre a mochila e o cinto, removendo seu antigo elmo. Passou um dedo pelo chifre quebrado e sorriu ao recordar as fantásticas aventuras que haviam maltratado tanto aquele elmo. Até mesmo o ponto amassado onde Wulfgar o atingira, tantos anos atrás, quando os dois se encontraram pela primeira vez, como inimigos.

Bruenor colocou o elmo, mais à vontade com seu ajuste perfeito, e Régis o viu à luz da velha amizade.

— Guarde bem o elmo — Bruenor disse a Régis. — E a coroa do Rei do Salão de Mitral!

— Então ele é seu — argumentou Régis, estendendo o elmo para Bruenor.

— Não, nem por direito e nem por minha escolha. O Salão de Mitral não existe mais, Ronca... Régis. Eu sou Bruenor do Vale do Vento Gélido, e sou o que sou há duzentos anos, só que sempre fui muito cabeça-dura prá entender isso!

— Desculpa a minha rabugice — disse ele. — Por certo que os meus pensamentos andaram trilhando tanto o passado quanto o futuro.

Régis assentiu e disse, com genuína preocupação:

— O que você vai fazer?

— Cuida da sua parte neste negócio! — bufou Bruenor, de repente o líder feroz mais uma vez. — Já é muita coisa 'cê ter que sair sozinho destes malditos salões

quando eu acabar! — Ele grunhiu uma ameaça para o halfling a fim de mantê-lo afastado, depois se moveu rapidamente, apanhando uma tocha da parede e lançandose pela porta da caverna antes que Régis conseguisse sequer fazer menção de impedi-lo.

A forma negra do dragão roçava a beirada da garganta, mergulhava baixo sob a ponte e retornava ao nível que vinha patrulhando. Bruenor o observou durante alguns momentos para sentir o ritmo de seus movimentos.

— Eu te pego, serpente! — grunhiu, à meia-voz, e depois arremeteu. — Este é um dos seus truques, garoto! — ele gritou ao passar pela sala onde se encontravam Wulfgar e Cattiebrie. — Mas, quando eu resolvo pular nas costas de um dragão, eu não erro!

— Bruenor! — gritou Cattiebrie quando ela o viu correr em direção à garganta.

Era tarde demais. Bruenor tocou o manto embebido em óleo com a tocha e ergueu o machado de mitral bem alto diante dele. O dragão o ouviu chegando e guinou para mais perto da beirada a fim de investigar — e ficou tão assombrado quanto os amigos do anão quando Bruenor, com o ombro e as costas em chamas, saltou desde a beirada e caiu sobre o monstro, deixando um rastro de fogo.

Impossivelmente forte, como se todos os fantasmas do Clã Martelo de Batalha houvessem juntado suas mãos às de Bruenor em volta do cabo do machado e emprestado-lhe sua força, o primeiro golpe do anão enterrou o machado de mitral nas costas de Trêmulo Obscuro. Bruenor colidiu com o dragão logo em seguida, mas agarrou-se firmemente à arma encravada, muito embora o barril de óleo se despedaçasse com o impacto e vomitasse chamas por todo o costado do monstro.

Trêmulo Obscuro guinchou, ultrajado, e guinou furiosamente, chegando mesmo a se chocar contra a parede de pedra da garganta.

Bruenor se recusou a cair. Com selvageria, ele agarrou o cabo, esperando pela oportunidade de liberar a arma e golpear mais uma vez.

Cattiebrie e Régis correram até a beirada da garganta, chamando, impotentes, pelo amigo condenado. Wulfgar também conseguiu se arrastar até lá, ainda lutando contra as negras profundezas do desespero.

Quando pôs os olhos em Bruenor, estatelado em meio às chamas, o bárbaro se

livrou do feitiço do dragão com um brado e, sem a menor hesitação, arremessou Garra de Palas. O martelo atingiu Trêmulo Obscuro na lateral da cabeça, e o dragão guinou novamente, surpreso, passando rente à outra parede da garganta.

— 'Cê 'tá doido? — Cattiebrie berrou para Wulfgar.

— Pegue seu arco — disse-lhe Wulfgar. — Se você é de fato amiga de Bruenor, então não o deixe morrer em vão! — Garra de Palas retornou às suas mãos e ele o arremessou novamente, atingindo o alvo uma segunda vez.

Cattiebrie foi obrigada a aceitar a realidade. Ela não podia salvar Bruenor da sina que ele escolhera. Wulfgar estava certo: ela poderia ajudar o anão a conquistar o objetivo desejado. Piscando os olhos para afastar as lágrimas que afluíam, ela segurou Taulmaril e lançou virotes de prata contra o dragão.

Tanto Drizzt quanto Entreri assistiram ao salto de Bruenor no mais completo assombro. Amaldiçoando a posição impotente em que se encontrava, Drizzt investiu adiante, quase alcançando a beirada. Gritou para os amigos remanescentes mas, em meio à comoção e aos rugidos do dragão, eles não ouviram.

Entreri estava logo abaixo dele. O assassino sabia que aquela era sua última oportunidade, apesar de correr o risco de perder o único desafio que jamais encontrara em toda a sua vida. Quando Drizzt procurava alcançar o apoio seguinte, Entreri agarrou-lhe o tornozelo e o puxou para baixo.

O óleo foi abrindo caminho por entre os encaixes das escamas de Trêmulo Obscuro, levando o fogo à carne do dragão. O dragão gritou, sentindo uma dor que jamais acreditara ser possível conhecer.

O baque do martelo de guerra! A ardência constante daquelas linhas flamejantes de prata! E o anão! Implacável em seus ataques, de algum modo indiferente às chamas.

Trêmulo Obscuro voou a toda velocidade pela extensão da garganta, mergulhou repentinamente, e depois se alçou e girou no ar. As flechas de Cattiebrie nunca erravam o alvo. E Wulfgar, mais seguro a cada um de seus ataques, procurava pelas melhores oportunidades para atirar o martelo de guerra, esperando até que o dragão passasse por um afloramento rochoso na parede, e então impelindo o monstro contra a pedra com a força de seu arremesso.

Chamas, pedra e pó voavam a esmo a cada impacto ensurdecedor.

Bruenor se agüentava. Cantando alto em louvor ao seu pai e aos seus ancestrais, o anão absolveu a si próprio da culpa, contente por ter satisfeito os fantasmas do seu passado e proporcionado aos amigos uma chance de sobreviver. Ele não sentia o calor do fogo, nem a pancada da pedra. Tudo o que sentia era o estremecimento da carne do dragão sob sua lâmina e as reverberações dos gritos agoniados de Trêmulo Obscuro.

Drizzt caiu pela face da garganta, procurando desesperadamente algo no que se segurar. Chocou-se contra uma saliência seis metros abaixo do assassino e conseguiu interromper a queda.

Entreri aprovou o fato e a própria pontaria com um aceno de cabeça, pois o drow caíra exatamente onde ele havia esperado que caísse.

— Adeus, seu tolo confiante! — ele gritou para Drizzt e começou a escalar a parede.

Drizzt jamais confiara na honra do assassino, mas acreditara no pragmatismo de Entreri. Aquele ataque não fazia o menor sentido em termos práticos.

— Por quê? — ele gritou para Entreri. — Você poderia ter conseguido o pingente sem precisar pagar por ele!

— A jóia é minha — replicou Entreri.

— Mas não sem um preço! — declarou Drizzt. — Você sabe que irei atrás de você, assassino!

Entreri o encarou com um sorriso divertido.

— Você não entendeu ainda, Drizzt Do'Urden? É esse exatamente o meu propósito!

O assassino rapidamente alcançou a beirada e espiou por cima dela. À sua esquerda, Wulfgar e Cattiebrie continuavam a atacar o dragão. A sua direita, Régis estava encantado com a cena, completamente desatento.

A surpresa do halfling foi completa, e seu rosto se empalideceu de terror quando seu pior pesadelo se ergueu diante dele. Régis deixou cair o elmo crivado de pedras preciosas e desmaiou de medo quando Entreri o apanhou, em silêncio, e partiu em direção à ponte.

Exausto, o dragão tentou encontrar um outro método de defesa. Entretanto, a fúria e a dor o haviam levado longe demais. Recebera muitos golpes e ainda os raios prateados o atingiam vez após vez.

Ainda o incansável anão arrancava o machado de suas costas e golpeava novamente.

Uma última vez o dragão retrocedeu em pleno vôo, tentando fazer a volta com o pescoço sinuoso para que pudesse ao menos se vingar no cruel anão. Pairou, imóvel, por apenas uma fração de segundo, e Garra de Palas o acertou no olho.

O dragão girou no ar em fúria cega, perdido num remoinho estonteante de dor, e entrou de cabeça numa porção saliente da parede.

A explosão abalou a própria fundação da caverna, quase atirou Cattiebrie ao chão e derrubou Drizzt de sua precária posição.

Uma última imagem apareceu a Bruenor, uma visão que fez seu coração novamente se rejubilar com a vitória: o olhar penetrante dos olhos cor de lavanda de Drizzt Do'Urden a lhe acenar um adeus desde as trevas na parede.

Alquebrado e derrotado, as chamas a consumi-lo, o dragão das trevas planou e girou, penetrando o negrume mais profundo que jamais viria a conhecer, um negrume do qual não poderia haver retorno. As profundezas da Garganta de Garumn.

Levando com ele o legítimo Rei do Salão de Mitral.

23. O PANEGÍRICO DO SALÃO DE MITRAL

O dragão em chamas se deixou cair mais e mais, e a luz das línguas de fogo minguou lentamente até se tornar um mero pontinho no fundo da Garganta de Garumn.

Drizzt galgou a saliência e surgiu ao lado de Cattiebrie e Wulfgar. Cattiebrie segurava o elmo crivado de pedras preciosas e ambos fitavam, impotentes, o outro lado do abismo. Os dois quase despencaram, surpresos, quando se voltaram e viram o amigo drow de volta do túmulo. Mesmo a aparição de Artemis Entreri não preparara Wulfgar e Cattiebrie para a aparição de Drizzt.

— Como? — Wulfgar boquiabriu-se, mas Drizzt o interrompeu. Não era hora para explicações; eles tinham assuntos mais urgentes e imediatos.

Do outro lado da garganta, bem ao lado da alavanca ligada à ponte, estava Artemis Entreri, segurando Régis pelo pescoço diante dele e sorrindo perversamente. O pingente de rubi agora pendia do pescoço do assassino.

— Solte-o — disse Drizzt serenamente. — Como havíamos concordado.

— Você tem a jóia.

Entreri gargalhou e puxou a alavanca. A ponte de pedra estremeceu, depois se desfez em pedaços, caindo na escuridão lá embaixo.

Drizzt achara que começava a entender as motivações do assassino para tamanha traição, deduzindo agora que Entreri capturara Régis para garantir a perseguição e, assim, dar continuidade ao desafio pessoal entre ele e Drizzt. Mas, agora, com a ponte destruída e nenhuma escapatória aparente diante de Drizzt e seus amigos, e os latidos incessantes dos mastins das sombras cada vez mais perto, às costas deles, as teorias do drow não pareciam se sustentar. Furioso com a própria confusão, ele reagiu rapidamente. Tendo perdido seu arco na alcova, Drizzt arrebatou Taulmaril das mãos de Cattiebrie e prendeu uma flecha.

Entreri se moveu com a mesma rapidez. Correu para a saliência, ergueu Régis por um tornozelo e o segurou com uma só mão por sobre a beirada. Wulfgar e Cattiebrie sentiram o estranho elo entre Drizzt e o assassino e compreenderam que o drow estava mais apto a lidar com aquela situação. Eles retrocederam um passo e se abraçaram.

Drizzt manteve o arco firme e retesado, sem jamais piscar os olhos enquanto procurava um lapso nas defesas de Entreri.

Entreri chacoalhou Régis perigosamente e gargalhou mais uma vez.

— A estrada para Calimporto é realmente longa, drow. Você terá a oportunidade de me alcançar.

— Você bloqueou nossa rota de fuga — retorqui Drizzt.

— Uma inconveniência necessária — explicou Entreri. — Sem dúvida, você achará um meio de sair, mesmo que seus outros amigos não consigam. E eu estarei esperando!

— Eu irei — prometeu Drizzt. — Você não precisa do halfling para me fazer desejar caçá-lo, assassino imundo.

— É verdade — disse Entreri. Ele enfiou a mão na bolsa, sacou um pequeno objeto e o arremessou no ar. A coisa subiu, rodopiou sobre ele e depois caiu. Ele estendeu o braço e apanhou o objeto pouco antes que este despencasse na garganta. Arremessou-o novamente. Algo pequeno, algo negro.

Entreri o arremessou uma terceira vez, provocante, e o sorriso se espalhou pelo seu rosto enquanto Drizzt baixava o arco. Guenhwyvar.

— Eu não preciso do halfling — declarou Entreri, categórico, e estendeu Régis um pouco mais sobre o abismo.

Drizzt largou o arco mágico atrás de si, mas manteve o olhar fixo no assassino.

Entreri trouxe Régis de volta à saliência.

— Mas meu mestre exige o direito de matar este ladrãozinho. Trace seus planos, drow, pois os mastins se aproximam. Sozinho, suas chances são melhores. Abandone esses dois aí e viva!

— Então venha, drow. Vamos dar um fim ao nosso assunto. — Ele gargalhou mais uma vez, girou sobre os calcanhares e sumiu na escuridão do último túnel.

— Já escapou — disse Cattiebrie. — Bruenor disse que aquela passagem é uma rota direta até a porta que dá prá fora dos salões.

Drizzt olhou ao redor, tentando encontrar algum meio de atravessar o abismo.

— O próprio Bruenor disse que tem um outro caminho — ofereceu Cattiebrie. Ela apontou a sua direita, em direção à extremidade sul da caverna. saliência — disse —, mas são horas de caminhada.

— Então corram — replicou Drizzt, os olhos ainda fixos no túnel do outro lado da garganta.

Quando os três companheiros chegaram à saliência, os ecos dos uivos e os pontos de luz mais ao norte informavam que os duergar e os mastins das sombras haviam entrado na caverna. Drizzt os conduziu pelo estreito passadiço, com as costas coladas à parede enquanto ele se dirigia lentamente ao outro lado. Toda a garganta se achava exposta diante dele, e as chamas ainda ardiam lá embaixo, um lembrete sinistro do destino de seu amigo de longas barbas. Talvez fosse apropriado que Bruenor morresse ali, no lar de seus ancestrais, ele pensou. Talvez o anão houvesse finalmente satisfeito o desejo ardente que havia determinado boa parte de sua vida.

No entanto, a perda ainda era intolerável para Drizzt. Os anos ao lado de Bruenor haviam lhe revelado um amigo compassivo e respeitado, um amigo com quem sempre poderia contar, em qualquer circunstância. Drizzt poderia repetir para si mesmo que Bruenor estava satisfeito, que o anão escalara sua montanha e vencera sua batalha pessoal, mas, na terrível contigüidade da morte dele, esses pensamentos em nada ajudaram a dispersar o pesar do drow.

Cattiebrie piscou os olhos para se livrar de mais algumas lágrimas e o suspiro de Wulfgar desmentiu seu estoicismo quando os dois atravessaram a garganta que se tornara o túmulo de Bruenor. Para Cattiebrie, Bruenor foi o pai e o amigo que lhe ensinou a ter firmeza e a enterneceu com seu afeto. Todas as constantes do mundo, sua família e seu lar, ardiam lá embaixo, nas costas de um dragão infernal.

Um entorpecimento baixou sobre Wulfgar, a frialdade gélida da mortalidade e a percepção de quão frágil podia ser a vida. Drizzt retornara, mas, agora, Bruenor se fora. Acima de quaisquer emoções de alegria ou pesar, surgiu uma onda de instabilidade, uma trágica reformulação de imagens heróicas e lendas cantadas pelos

bardos que ele não havia antecipado. Bruenor morrera com coragem e força, e a história de seu salto incandescente seria contada e recontada milhares de vezes. Mas nunca preencheria o vazio que Wulfgar sentia naquele momento.

Eles se dirigiram ao outro lado do abismo e dispararam rumo norte para chegar ao último túnel e livrar-se dos mastins das sombras do Salão de Mitral.

Quando chegaram novamente ao vasto final da caverna, foram avistados. Os duergar gritaram e os amaldiçoaram; os imensos e negros mastins das sombras rugiram suas ameaças e arranharam a orla do outro lado da garganta. Mas seus inimigos não tinham como chegar até eles, a não ser contornando todo o abismo até a saliência, e Drizzt entrou sem oposição no túnel pelo qual Entreri havia passado algumas horas antes.

Wulfgar o seguiu, mas Cattiebrie se deteve na entrada e olhou para trás, para o outro lado da garganta, para o exército de anões cinzentos ali reunido.

— Venha — disse-lhe Drizzt. — Não há nada que possamos fazer aqui e Régis precisa da nossa ajuda.

Os olhos de Cattiebrie se estreitaram, e ela apertou os dentes com força ao prender uma flecha ao arco e disparar. O raio de prata penetrou com um zunido o ajuntamento de duergar e arrancou a vida de um deles, fazendo com que os outros corressem em busca de abrigo.

— Nada, agora — Cattiebrie replicou sombriamente —, mas eu vou voltar! Quero que esses canalhas cinzentos saibam disso.

— Eu vou voltar!

EPÍLOGO

Drizzt, Wulfgar e Cattiebrie entraram em Sela Longa alguns dias depois, cansados

da viagem e ainda envoltos numa mortalha de pesar. Harkle e sua gente os receberam calorosamente e os convidaram a ficar na Mansão de Hera por quanto tempo desejassem. Mas, embora todos os três tivessem acolhido com prazer a oportunidade de relaxar e se recuperar de suas provações, outras estradas clamavam por eles.

Drizzt e Wulfgar se achavam à saída de Sela Longa na manhã seguinte, com cavalos descansados fornecidos pelos Harpells. Cattiebrie caminhou até eles lentamente, com Harkle apenas alguns passos atrás dela.

— Você vem? — perguntou Drizzt, mas adivinhou pela expressão da moça que ela não viria.

— Eu queria poder — replicou Cattiebrie. — 'Cês vão achar o halfling, tenho certeza. Tenho uma outra promessa a cumprir.

— Quando? — perguntou Wulfgar.

— Na primavera, acho — disse Cattiebrie. — A magia dos Harpells colocou a coisa toda em andamento; eles já chamaram o clã, lá no vale, e Harbromm, na Cidadela Adbar. A gente de Bruenor vai estar em marcha antes do fim desta semana, com muitos aliados de Dez-Burgos. Harbromm promete oito mil, e alguns dos Harpells prometeram ajudar.

Drizzt pensou na cidade subterrânea que vira ao passar pelos níveis inferiores, e na bulha de milhares de anões cinzentos, todos apetrechados com mitral reluzente. Mesmo com todo o Clã Martelo de Batalha e seus amigos do vale, oito mil anões experientes vindos de Adbar e os poderes mágicos dos Harpells, a vitória, caso chegasse, seria duramente conquistada.

Wulfgar também compreendia a enormidade da tarefa que Cattiebrie enfrentaria e colocou em dúvida sua decisão de partir ao lado de Drizzt. Régis precisava dele, mas ele não podia abandonar Cattiebrie num momento de necessidade.

Cattiebrie percebeu-lhe o tormento. Caminhou até ele e o beijou de repente, com paixão, depois se afastou bruscamente.

— Termine esse assunto, Wulfgar, filho de Beornegar — ela disse. — E volte prá mim!

— Eu também era amigo de Bruenor — argumentou Wulfgar. — Eu também partilhei de sua visão do Salão de Mitral. Eu deveria estar ao seu lado quando você fosse honrá-lo.

— 'Cê tem um amigo ainda com vida que precisa de você agora — Cattiebrie retrucou. — Eu posso colocar os planos em ação. Trate de ir atrás de Régis! Dê a Entreri tudo o que ele merece e seja rápido. Pode ser que 'cê volte a tempo de marchar até os salões.

Ela se voltou para Drizzt, um herói de extrema confiança.

— Traga ele inteiro prá mim — ela implorou. — Mostra prá ele a estrada mais curta e também o caminho de volta!

Com o assentimento de Drizzt, ela girou sobre os calcanhares e correu de volta a Harkle e em direção à Mansão de Hera. Wulfgar não a acompanhou. Confiava em Cattiebrie.

— Pelo halfling e pelo gato — ele disse a Drizzt, apertando Garra de Palas e inspecionando a estrada diante deles.

Chamas repentinas brilharam nos olhos cor de lavanda do drow, e Wulfgar deu um passo involuntário para trás.

— E por outras razões — disse Drizzt sombriamente, fitando as vastas terras do sul que encerravam o monstro que ele poderia ter se tornado. Ele sabia ser seu destino encontrar Entreri em batalha novamente, o teste de seu próprio valor para derrotar o assassino.

— Por outras razões.

Dendibar respirava com dificuldade ao ver a cena: o cadáver de Sidnéia enfiado

num canto de uma sala escura.

O espectro, Morkai, fez um gesto largo com o braço e a imagem foi substituída pela visão do fundo da Garganta de Garumn.

— Não! — gritou Dendibar ao ver os restos do golem, sem a cabeça, entre os escombros. O mago variegado estremeceu visivelmente. — Onde está o drow? — ele indagou ao espectro.

Morkai desfez a imagem com um aceno e ficou em silêncio, satisfeito com a aflição de Dendibar.

— Onde está o drow? — Dendibar repetiu, mais alto.

Morkai riu.

Encontre as próprias respostas, seu feiticeiro tolo. Meus serviços chegaram ao fim! — A aparição se transformou em chamas e sumiu.

Dendibar saltou furiosamente de seu círculo mágico e emborcou o braseiro ardente com um pontapé.

— Hei de atormentá-lo milhares de vezes por sua insolência! — ele berrou para o vazio da sala. Sua mente girava com as possibilidades. Sidnéia, morta. Bok, morto. Entreri? O drow e seus amigos? Dendibar precisava de respostas. Ele não poderia renunciar à sua busca pela Estilha de Cristal; não lhe seria negado o poder que tanto anelava.

Inspirou fundo para se acalmar e concentrou-se nas preliminares de um encantamento. Reviu o fundo da garganta, focalizou a imagem em sua mente. À medida que entoava os cânticos do ritual, a cena se tornava mais real, mais palpável. Dendibar a experimentou em sua plenitude; a escuridão, a inabilidade oca das paredes sombrias e o silvo quase imperceptível do ar que atravessava velozmente a ravina, a dureza pontiaguda da pedra partida sob seus pés.

Com um passo, deixou o território de seus pensamentos e entrou na Garganta de Garumn.

— Bok — ele sussurrou ao fitar de cima a forma retorcida e alquebrada de sua criação, sua maior realização.

A coisa se mexeu. Uma pedra rolou para longe quando o monstro se moveu e lutou para ficar de pé diante de seu criador. Dendibar assistiu a tudo, incrédulo, atônito com a capacidade de recuperação do golem conferida pelo poder mágico com que ele impregnara a criatura, a ponto de esta sobreviver a uma queda como aquela e a tamanha mutilação.

Bok se ergueu diante dele e aguardou.

Dendibar estudou a coisa durante algum tempo, imaginando como poderia começar a restaurá-la.

— Bok! — ele saudou o monstro enfaticamente enquanto lhe ocorria um sorriso esperançoso. — Venha, meu querido. Eu o levarei para casa e tratarei seus ferimentos.

Bok deu um passo adiante, imprensando Dendibar contra a parede. O mago, ainda sem compreender, começou a ordenar que o golem se afastasse.

Mas o braço remanescente de Bok subiu rápido como um raio e agarrou Dendibar pelo pescoço, erguendo-o no ar e desencorajando quaisquer outros comandos. Dendibar agarrou e golpeou aquele braço, indefeso e confuso.

Uma risada familiar lhe chegou aos ouvidos. Uma bola de fogo apareceu acima do coto dilacerado do pescoço do golem, transformando-se num rosto Morkai.

Os olhos de Dendibar se esbugalharam de pavor. Percebeu que havia ultrapassado os próprios limites, que havia invocado o espectro vezes demais. Ele não havia de fato dispensado Morkai daquele último encontro e desconfiou corretamente que ele provavelmente não teria sido forte o bastante para expulsar o espectro do plano material mesmo se tivesse tentado. Agora, fora de seu círculo mágico de proteção, ele estava à mercê de sua nêmesis.

— Venha, Dendibar — sorriu Morkai, e sua vontade dominadora torceu o braço do golem. — Junte-se a mim no reino da morte onde nós poderemos discutir sua traição!

O estalido dos ossos ecoou pelas pedras, a bola de fogo se desfez, e mago e golem tombaram, sem vida.

Num outro ponto da garganta, meio enterradas numa pilha de escombros, as chamas do dragão ardente haviam se extinguido e dado lugar a brasas fumegantes.

Outra pedra se moveu e rolou para longe

MAPAS

